PC GURU

94/4

A szórakoztató informatikai magazin

Újdonságok
Desert Strike
Hand of Fate CD
Space Shuttle

Játékteszt
Reunion
Al Quadim
F14
Detroit
Red Hell

Komoly
Creative Writer
Fine Artist

198 Ft

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

INTRO

Sziasztok!

Ugye meglepődtetek? Úgy gondoltuk ráfér egy kis újítás a PC GURU-ra, ennek eredményét láthatjátok az újság lapjain. A külcsín változása főleg annak köszönhető, hogy beszabadult soraink közé egy, a grafikákhoz értő ember (kit nevezzetek csak Joci-nak), s munkájával, ötleteivel ő fogja formálni ezután a PC GURU-t és a GURU-t. A fő szempont az volt a renoválásnál, hogy megszüntessük azokat a hibákat, amit joggal kritizáltatok eddig. Nem lesznek olvashatatlan szövegek (legalábbis ha a nyomda és az egyéb technikai dolgok nem kavarnak bele), valamint egy egységes formát, egy csöppnyi szisztémát igyekeztünk becsempészni az oldalakra. Reméljük tetszeni fog. Javítottuk, sőt mondhatni teljesen átdolgoztuk az értékelési rendszert, igazodva kéréseitekhez. Ezentúl ebben a formában kicsit talán jobban fog titeket informálni a szükséges hardware paraméterekről és egyebekről. Ha bármiféle észrevételetek van a változtatásokkal (és persze bármi egyébbel) kapcsolatban, akkor nyugodtan írjátok meg, megpróbáljuk a kedvetek szerint alakítani.

"Némi" meglepetést okozhat az újság közepén található ingyenes melléklet is. Ingyenest írok, mert még mindig 198 Ft-ot kell az újságosbácsi kezébe nyomnotok a lapért, nem akartuk a ti zsebeteket terhelni az oldalszám emelésével. Egyébként reméljük haszonnal fogjátok forgatni a mellékletet is, főleg újdonságok és érdekességek fogják kitölteni minden hónapban az erre szánt oldalakat. Igen, jól olvastátok, nem elírás volt, havonta jelenik meg ezentúl a PC GURU. Mind a ti véleményetek alapján, mind más információk alapján úgy gondoltuk, hogy havonta is szívesen olvasnátok a lapot. Továbbra is fennáll persze a tény, hogy nem lesz átfedés a GURU és PC GURU között.

Nem is szaporítjuk tovább a szót, lapozzatok bele megújult kiadványunkba. Jó szórakozást!

GURU Team

F14 - Fleet Defender

Detroit

Al-Qadim

D-Day

Peter Pan

Creative Writer

TARTALOM

Reunion	3
D-Day	8
Scooters	12
Peter Pan	13
Red Hell	14
Walls of Rome	18
FS5 - New York	21
Microsoft Golf	22
Space Shuttle	24
Levelezés	25
Detroit	28
PC News	31
Hand of Fate CD	32
Desert Strike	33
Bookself	34
F14 - Fleet Defender	36
Al-Qadim	44
Cretive Writer	48
Fine Artist	49

A HÓNAP JÁTÉKA

Jó pár évtizednek kellett eltelnie, míg az első telepeseknek sikerült az összes nehézség ellenére egy önfenntartó, kényelmi és biztonsági szempontból egyaránt megfelelő kolóniát kiépítenie. A harmadik évezred küszöbén már teljesen megszűntek a mindennapi túlélésért folytatott küzdelmek, az emberek elkezdtek kifelé tekintgetni a világűrbe. Vajon milyen lehet a többi bolygó a naprendszerükben? Van-e rajtuk élet. Képesek lennének-e kolonizálni őket? Ilyen és ehhez hasonló kérdések foglalkoztatták a tudósokat, de a legtöbb emberben mégis egy kérdés motoszkált a leginkább. A jó öreg Föld. Vajon mi történhetett vele mióta elhagyták, de mégginkább az, hogy mi is késztethette őket a hirtelen távozásra??? Nem ismerték a válaszokat, de azt tudták, hogy minden erejükkel a Földet kell keresniük és ha megtalálták, akkor egyesülniük kell vele, hogy az emberi faj még hatalmasabb lehessen, mint ezidáig bármikor...

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán • Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével. • Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt.5284 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

REUNION

REUNION

Remek animációkkal és újszerű ötletekkel megtűzdelt űrstrategia, mely mind grafikájával, mind pedig hanghatásaival kiemelkedik a hasonló stílusú játékokközül. A kisebb hibáktól és hiányosságoktól eltekintve telitalálat. És mindezek tetejébe a program magyar fejlesztők munkája...

Hardware igény:
386, DOS 5.0, 2 MB RAM, VGA, 23 MB HD

GRANDSLAM
PC DISK
AMIGA DISK

A XX. század vége felé a Föld bioszférája rohamosan pusztulni kezdett. Az ózonréteg oly mértékben elvékonyodott, hogy a felszín bizonyos területein rendkívül veszélyes szintet ért el a káros sugárzás. A helyzet nagyon súlyos volt, így rövidesen megállapodás született a nemzetek vezetői között, hogy minden erőforrást a bolygó megmentésének szentelnek. Voltak persze akik nem értettek ezzel egyet, de a XXI. század közepe felé már sehol a világon nem fejtettek ki komoly ellenállást a terv megvalósításával szemben, így a teljes irányítás az ENSZ kezébe kerülhetett. A XXII. század elején végre sikerült megfékezni az ózonréteg pusztulását, sőt, egy speciális "ózonpótló" technika segítségével a kialakult hézagok is kezdtek eltűnedezni. A helyzet szép lassan normalizálódott, az élet visszatérhetett a régi kerékvágásba. A hatalom továbbra is az ENSZ kezében maradt, és így egy sokkal humánusabb és jobb világ vehette kezdetét a Földön. A fegyvereket - amennyire csak lehetett - megszüntették, az agresszív tendenciákat mutató nemzetekkel az ENSZ csapatok foglalkoztak...

A Földön hosszú idő után újra béke volt. Ez a hozzávetőleges nyugalom nagyban elősegítette a tudományok fejlődését, mígnem a XXVI. század derekára az "Einstein-i Relativitás Elmélet" és az anti-anyag fizika speciális ötvözéséből megszülethetett egy újfajta űrhajómeghajtás, mely lényegesen lerövidítette a távolságokat. 2568-ban, hat hónapnyi utazás után a "Hermes" elnevezésű szondának sikerült elérnie a Proxima Centauri csillagot és ezáltal az első ember építette tárgy lett, mely elért egy másik naprendszert. A szonda sebessége megközelítőleg megegyezett a fény terjedési sebességének nyolcszorosával.
Az eredményen felbuzdulva rövidesen két teljesen felszerelt kutatóhajó - az Explorer1 és az Explorer2 - hagyta el a Földet, hogy kolonizálásra alkalmas bolygókat keressenek. 14 évnyi kutatómunka után az "Explorer1"-ről egy vészjelzés érkezett, majd teljesen megszakadt a kapcsolat... Az "Explorer2" sikeresen visszatért a Földre, teljesítette a küldetését, mivel felfedezett néhány lakható, és viszonylag elérhető távolságban lévő bolygót.

2616-ban egy teljesen váratlan és megmagyarázhatatlan felkelés tört ki a Földön. Az emberek érthetetlen módon rendkívül agresszívvé és ellenségesekké váltak, szinte mindennaposak voltak a véres összecsapások. A lázadók egyre nagyobb számban képviseltették magukat, az irányítás kicsúszott az egykori vezetők kezéből. A régi rezsim utolsó határozata az "Explorer 2" vészindítása volt. Az időközben felújított űrhajó 1500 főnyi legénységével sikeresen elhagyta a naprendszert, de rövidesen egy ezidáig feltérképezetlen aszteroidamezőbe keveredett. Az áthaladás közben megsérült a hiperhajtómű és a hibákat a későbbiekben sem sikerült teljesen helyrehozni. Mindezek ellenére a hajó mégis eljutott a célbolygóhoz, mielőtt azonban sikerült volna földetérniük, a hajtómű végképp felmondta a szolgálatot és felrobbant.

Csak nagyon keveseknek adatott meg az űrhajó legénységé-

ből, hogy új hazájukra, vagy ahogy ők nevezték, az "Új Föld"-re léphessenek, és ott új életet kezdhessenek...

Jó pár évtizednek kellett eltelnie, míg az első telepeseknek sikerült az összes nehézség ellenére egy önfenntartó, kényelmi és biztonsági szempontból egyaránt megfelelő kolóniát kiépítenie. A harmadik évezred küszöbén már teljesen megszűntek a mindennapi túlélésért folytatott küzdelmek, az emberek elkezdtek kifelé tekintgetni a világűrbe. Vajon milyen lehet a többi bolygó a naprendszerükben? Van-e rajtuk élet. Képesek lennének-e kolonizálni őket? Ilyen és ehhez hasonló kérdések foglalkoztatták a tudósokat, de a legtöbb emberben mégis egy kérdés motoszkált a leginkább. A jó öreg Föld.
Vajon mi történhetett vele mióta elhagyták, de méginkább az, hogy mi is késztethette őket

a hirtelen távozásra??? Nem ismerték a válaszokat, de azt tudták, hogy minden erejükkel a Földet kell keresniük és ha megtalálták, akkor egyesülniük kell vele, hogy az emberi faj még hatalmasabb lehessen, mint ezidáig bármikor...

Valószínűleg senki számára sem lesz meglepő, hogy a kolónia irányítása teljes egészében hő-

sünkre hárul. Világok felfedezése, új kolóniák létrehozása, a régiek fejlesztése, kapcsolatteremtés más békés fajokkal és harc az ellenségesekkel, mind-mind feladataink közé tartozik. A játék egészét tekintve leginkább a "Milleneum"-ra emlékeztet, de a "Deuteros", sőt a "Dune2" egyes stílusjegyei is megfigyelhetőek benne. Ez persze nem azt jelenti, hogy a programban nincsenek eredeti ötletek, sőt! Inkább úgy fogalmaznék, hogy végre itt egy olyan űrstratégia, mely az előbb említett három nagy alkotás (meg egy rakás kisebb) pozitív tulajdonságait ötvözi magában - a negatívumok nélkül-, és az egész ráadásul meg van fejelve egy csomó új ötlettel, animációval, meg egy remek sztorival.

Egyszóval minden elfogultságom ellenére csak azt tudom írni, hogy a program nagyon jó, és ezzel a véleményemmel valószínűleg nem vagyok egyedül, mivel a legtöbb nyugati újság hasábjain is ez olvasható. És hogy miért is lennék elfogult??? Azt ugye mindenki észrevette, hogy a játék készítői egytől egyig honfitársaink!

Miután végignéztük az intrót és azt is kiválasztottuk, hogy női vagy férfi hőst szeretnénk magunknak, a kolónia irányítóhelyiségében találjuk magunkat. Innen bármikor elérhetjük a legfontosabb helyszíneket, akár a

felső menüből kiválasztva, akár az adott helyszínt szimbolizáló tárgyra klickelve. Ez egyébként az egész programra jellemző, azaz egy képernyőn ugyanazt a funkciót többféle módon is el tudjuk érni. Persze azért van olyan eset is, amikor valamit csak a menüsorból tudunk kiválasztani és - habár elsőre egy kicsit bonyolultnak fog tűnni a dolog - egy két apróságtól eltekintve az irányítás nagyon kényelmesre sikeredett.

A választást elősegítendő, a mindenkori menüsor alatt látható üzenetsorban kiválasztás előtt mindig elolvashatjuk annak a helyszínnek a nevét, melyen a pointer áll, kiválasztás után pedig egy bájos női hang el is mondja, hogy hova kerültünk. (Már amennyiben van megfelelő hangkártyánk!) Közvetlenül az üzenetsor mellett a rendelkezésünkre álló pénzmennyiség, valamint a dátum látható. (Egyébként a dátumra való klickelés felel meg az időgyorsításnak) Hogy pontosan mi hol található a képernyőn, valamint hogy melyik ikon mit jelent, arra nem fogok pontosan kitérni, mivel a gép egyrészt kiírja, másrészt elmondja, hogy mi mit is takar valójában. Inkább az egyes helyszíneket fogom részletesebben taglalni, előbb-utóbb úgyis mindenki meg fogja találni, hogy éppen miről van szó.

Mielőtt azonban bármibe belekezdenék, szeretném hangsúlyozni, hogy minden opciót képtelenség lenne leírni (már csak helyhiány miatt is), így ez inkább amolyan elsősegély lesz azoknak, akik nagyon nem boldogultak a játékkal. Igyekeztem mindenhová leírni a számomra fontosnak ítélt dolgokat és tanácsokat, így remélem, hogy azért a tapasztaltabb "Reunionosoknak" is tudok majd némi segítséget nyújtani.

Mindenek előtt tanácsadókat kell felfogadnunk, ezek nélkül ugyanis eléggé meg van kötve a kezünk. A **"Commaders"** menüponttal kerülhetünk arra a

helyszínre, ahonnan a nekünk szimpatikus segítőket megfelelő díjazás ellenében felfogadhatjuk. Ez a díjazás természetesen a képességeiktől függ, vannak olyanok, akiket bagóért be lehet szervezni, a legjobbak azonban olyan magas árat kérnek szolgálataikért, hogy azt a kezdeti időkben szinte képtelenség kifizetni.

Alapvetően négy, egymástól jól elkülönülő csoportra oszthatók tanácsadóink. Minden csoportban három, hozzáértésben nagyon különböző pályázót találunk. Az első csoportban levő emberek gyűjtőneve a **"Construction Advisor"**, az ő feladatuk a kolóniák fenntartása, valamint új létesítmények létrehozása. A **"Development Advisor"** a kutatásért felelős vezető, míg a **"Space Fleet Advisor"** pilótáink munkájának koordinálásában lát el fontos feladatokat. Az utolsó csoport a **"Fighting Forces Advisor"**, ki a jövőbeni csatáinkat fogja megvívni helyettünk.

Az egyes emberek képzettségét a **"Scholary Level"** mellett látható érték szimbolizálja, ez alól csak a **"Development Advisor"** a kivétel, mivel az ő esetében a tudásszint négy különböző tudományágban - úgymint matematikában, fizikában, elektronikában és mesterséges intelligenciában - nyújtott teljesítménye alapján mérhető le.

Miután felbéreltük a nekünk (és pénztárcánknak) legszimpatikusabb tanácsadókat, azok az irányítóteremben szépen fel fognak sorakozni a térképasztal köré, és ezek után már bármikor elbeszélgethetünk velük, csak rájuk kell klickelni. Kikérhetjük véleményüket a dolgok állásáról vagy hogy éppen mire lenne szükségük, és amennyiben fejleszteni szeretnénk képességeiket, úgy akár egyetemre is elküldhetjük őket. Ennek legnagyobb jelentősége természetesen a tudósunknál van, aki esetleg nem elég fejlett fizikából, és így képtelen egy projectet kifej-

leszteni. Érdemes azonban mérlegelni, az egyetem ugyanis nem túl olcsó dolog, lehet, hogy jobban megéri, ha felfogadunk valaki mást az illető helyére.

Még egy tanács, mielőtt továbblépnénk. A kezdeti időkben nem érdemes minden posztra felfogadni valakit. Ráérünk ezt később is megtenni...

Amennyiben új eszközöket szeretnénk vásárolni (a lézerágyútól kezdve az űrállomásig bezárólag mindent), akkor nincs más dolgunk, mint a **"Buy"** ikont választani, ahol azután már kedvünkre csemegézhetünk a remek találmányok között. Ha sikerül a játék folyamán az összes felszerelési tárgyat kifejlesztenünk (nem feltétlenül szükséges minden a végigjátszáshoz), úgy 35 különböző berendezés közül választhatunk. Lehetőségünk nyílik az állóképek mellett minden tárgyat 3D-s formában mozogva is megtekinteni, de akinek ennél is több kell, az a képre klickelve egy pár soros leírást kaphat az adott eszközről. Ez annál is inkább fontos, mivel így tudjuk megnézni, hogy az általunk választott tárgy előállításához mennyi és milyen nyersanyag szükséges, valamint természetesen azt, hogy mennyibe kerül.

Az üzlet lebonyolítására hivatott ikonok kétlem, hogy bárki számára nehézségeket okoznának, így ezekkel most nem foglalkozom. Az egyetlen dolog amit itt meg kéne jegyezni, hogyha veszünk valamit, annak előállítása időbe kerül. Ez most így valószínűleg nagyon triviálisnak tűnik, de a későbbiekben

például végzetes lehet, ha egy nagyobb mennyiségű vadászgépszállítmányra túl sokat kell várnunk... A lényeg tehát az, hogy osszuk be jól az időnket!

Ahhoz, hogy egy tárgyat le tudjunk gyártani, a legapróbb részletekig ki kell fejleszteni. Hogy pontosan min dolgozzon éppen a tudósunk, azt a **"Research"** menüben tudjuk beállítani. Az itt látható "fiókok" jelképezik az egyes találmányokat. A disk a már kifejlesztett tárgyakat jelképezi, míg ugyanez egy kérdőjellel arra utal, hogy az eszközt már megszereztük, de még nincs belőle kész prototípus. A csukott fiók villogó fényekkel azt a projectet jelöli, melyen éppen dolgozik a tudósunk. Ha a fiók be van zárva, akkor semmilyen adatot sem tartalmaz, ha azonban nyitva van, akkor arra az "ötletre" már rá lehet ereszteni a tudósunkat, hátha ki tud belőle fejleszteni valamit.

Hogy sikerül-e neki, azt igen hamar megtudhatjuk, mivel csak össze kell vetnünk a monitoron megjelenő szükséges tudásszintet saját tudósunk értékeivel, és amennyiben egyik szám se kisebb a kívánt szintnél, úgy rövidesen meg fog születni egy új termék. Amennyiben valamelyik érték mégis kisebb lenne, akkor jöhet a már jól ismert dilemma: egyetem vagy új tudós? Új ötletek felbukkanásához többnyire azért nekünk is kell tennünk valamit, ugyanis egyszerűen az idő múlatásával csak nagyon ritkán lehet új találmányokhoz jutni.

Mielőtt kitekintenénk a csillagok felé, először saját házunk táján nézzünk szét egy kicsit. Kolóniáinkat bármikor megtekinthetjük közelebbről, ha a **"Planet Main"** ikont választjuk. Aki játszott már valaha a Dune2-vel, annak nagyon ismerős lesz a látvány. Az épületek, berendezések és egyéb létesítmények mind ma-

dártávlatból láthatóak, és mi magunk is ilyen módon tudunk építkezni.

Ha ráklickelünk egy épületre, akkor megtudhatjuk, hogy mennyi áramot fogyaszt/termel, a benne dolgozók számát, valamint azt is, hogy mennyire hatékony a működése. Ha egy létesítmény nem kapja meg a működéséhez szükséges áramot, akkor teljesen leáll, a képernyőn pedig elkezd pirosan villogni. Ilyenkor egy dolgot tehetünk, valamilyen módon új áramforrásról kell gondoskodnunk. A legegyszerűbb, ha felhúzunk egy új erőművet.

A képernyő bal oldalán levő nyilakkal tudjuk kiválasztani, hogy mit szeretnénk építeni, majd a **"build"** ikon megnyomása után egyszerűen elhelyezzük a kiválasztott objektumot a térképen. Ha egyik épületünket nagyon feleslegesnek érezzük, vagy esetleg valami mást szeretnénk a helyére építeni, akkor a **"demolish"** ikonnal bármikor eltakaríthatjuk az útból. Természetesen minden új "házért" kemény pénzeket kell fizetni, hogy pontosan mennyit, azt az épület képére klickelve tudhatjuk meg. Vannak olyan létesítmények, melyeket csak más gyárak és üzemek megléte esetén tudunk felépíteni. Ilyen objektum például az űrrepülőtér is, amely nélkül nem tudunk semmit elszállítani a bolygón bányászott nyersanyagok közül. Vannak olyan épületek, melyekből többnyire elég ha egyet, maximum kettőt építünk

(pl. command centre vagy radar), de vannak olyanok is, amiből értelemszerűen nem lehet eleget csinálni (pl. lakónegyed, kajagyár). Az egyetlen limit a bányák száma, melyet kolóniánként maximum 9 darabban határoztak meg. Egy bányában csak egy bányászdroid dolgozhat, így a kitermelés mértéke egyedül a működő üzemek számától, na meg a bolygó minőségétől függ.
Ha valahol egy új kolóniát építünk, akkor lényegében ugyanezek az opciók állnak rendelkezésünkre, eltekintve attól az apró eltéréstől, hogy egy új kolóniának az induló költsége 100.000 credit, plusz a "command center" ára. Emellett persze még kb. 200.000 creditet bele kell invesztálni a dologba, ellenkező esetben semmi értelme az egésznek, csak eggyel több a meghódított bolygók száma. Hogy pontosan mikor kolonizálhatunk egy bolygót, arról majd később még szó lesz.

Ugyanerről a képernyőről van lehetőségünk lekérni az adott bolygó adatait a **"Planet Information"** ikon segítségével. Itt minden minket érdeklő információt megkaphatunk a talajtípustól és a hőmérséklettől kezdve a telepesek (már amennyiben van kolónia a bolygón) számáig. Amennyiben saját kolóniát vizsgálunk, akkor a lakók véleményét is megismerhetjük ténykedésünkről. Ha ismerjük a bolygón lakó fajt, akkor a képükre klickelve róluk is plusz információkat kaphatunk.

Egy ismeretlen bolygóról csak úgy tudunk információt gyűjteni, ha ráeresztünk egy kutatószondát (satellite). Amennyiben nem volt semmi probléma, úgy kis idő múlva ezen a képernyőn megjelennek a begyűjtött információk, úgymint hőmérséklet, mit lehet bányászni, alkalmas-e kolonizálásra stb. Ha alkalmasnak találtatott kolonizálásra, akkor legközelebb, amikor a bolygót megnézzük, megjelenik egy speciálisan erre a célra tervezett ikon **(Build Colony)**, aminek a használata ugye magáért beszél.

Hasonlóképpen lehet bányászállomást (Miner Station) is bolygók felszínére helyezni. Amennyiben a bolygó már lakott volt, akkor a normál szatelit

megsemmisül amikor megpróbál behatolni a légkörbe. Ilyenkor jön be a képbe a majd előbb-utóbb kifejlesztésre kerülő "spy satelite", ami kifejezetten a lakott bolygók feltérképezésére szolgál. Ennek segítségével akár ellenséges bolygók adatait is megtudhatjuk.

Van még egy érdekes szerkentyű, amit csak a játék utolsó harmadában lehet kifejleszteni, és ez a "spy ship", azaz kéműrhajó. Ez a szerkezet ellenfeleink hadipotenciálját hivatott felmérni. Miután sikeresen rászabadítottuk valakire, szintén a **"Planet Information"** képernyőn a bolygólakó faj képére klickelve, pontos adatokat kaphatunk ellenségünk földi és légi haderejéről. A legfontosabb dolog ezen a képernyőn mégis a végére maradt, és ez nem más, mint az adózás beállítása.

Nagy játék ez, amivel a pénztárcánkat tudjuk kibélelni, esetleg a népszaporulatot egy kicsit visszafogni, vagy pont az ellenkezőjére utazni, és a bevándorlók számát megdobni. Azt, hogy az emberek hogyan viseltetnek irányunkban, véleményem szerint két dolog határozza meg. Egyfelől, hogy mekkora az adó, másfelől, hogy mindent megkapjanak, amit kérnek. Minél többen vannak egy kolóniá-

ban, annál több pénzt lehet kaszálni, sajnos viszont annál jobban is sír a szájuk mindenféle speciális, jó drága épületért...

Kezdetben "New Earth"-on kívül két bolygót ismerünk a naprendszerben. Ezek a Klatoo és a Zeus. Az idő múlásával folyamatosan fedezik fel az új bolygókat, de ez csak a játék elején - pontosabban szólva az első naprendszerben - megy ilyen egyszerűen, a későbbiekben, akárcsak a találmányok eseté-ben, tennünk kell valamit, hogy felfedezhessünk egy új bolygót. A csillagtérképen (Starmap) egyszerűen csak rá kell klickelni, hogy melyik bolygóra, vagy azon belül melyik holdra vagyunk kíváncsiak és máris megnézhetjük a rendelkezésre álló információt.

Ha majd lesznek űrhajóink, akkor hasonló módon közlekedhetünk a bolygók között, azzal a különbséggel, hogy nem a **"look"**, hanem a **"move"** ikont kell választanunk. Ha megfelelő módon előrehaladtunk a játékban, akkor természetesen más naprendszerekbe is át tudunk majd vándorolni, hogy ott folytathassuk a Föld keresését.

A Reunionban, ellentétben más hasonló játékokkal, nem egyegy űrhajót kell irányítanunk, hanem inkább flottákat. Persze lehet, hogy a "flotta" szó egy kicsit túlzás bizonyos esetekben, de mindenképpen különböző célú hajócsoportokról van szó.

Hogy pontosan milyen egységeink vannak, azt a **"Ship Info"**-val tudjuk megnézni. A képernyő bal oldalán sorakoznak egységeink, jobb oldalt pedig az éppen aktuális egység paramétereit láthatjuk, beleértve, hogy hol van éppen az a squadron, és hogy valójában miből is épül fel.

A színeknek és a formáknak egyaránt nagy jelentősége van ezen a képernyőn. A piros egység mindig a hadsereget szimbolizálja, a zöld kalózokat, a kék kereskedőket, a szürke pedig szatelit-hordozókat. Hasonló fontosságú az egyes egységek alakja is. Ha félkör alakú a szimbólum, akkor valamelyik bolygó felszínén tartózkodnak hajóink, ha félkör felett egy görbe nyíl, akkor orbitális pályán, ha pedig egyszerűen csak egy nyíl, akkor éppen úton vannak valahová. Itt tudjuk megtekinteni az adott bolygó szárazföldi egységeit is.

Amennyiben új flottát akarunk létrehozni, úgy a **"New Unit"** opciót kell választanunk. Először meg kell határoznunk az új "társaság" nevét, majd pedig a típusát. Ez lehet:

- **Satellite Carriers** - Csak szatelitek hosszú távú szállítására alkalmas.
- **Trade Groups** - Kereskedőhajók csoportja. Mivel a termelés teljes egészében "Új Föld" központú, ezért elsődleges feladatuk, hogy a kolóniákon és más bányászbolygókon kibányászott nyersanyagokat az anyabolygóra szállítsák.
- **Army Groups** - A hadsereg. Alapvetően két fontos részre bomlik, a légierőre, valamint a szárazföldi erőkre.
- **Planet Forces** - A bolygók védelmi alakulatai

Egy meglévő egység összetételét a **"Group"** ikon segítségével tudjuk megváltoztatni. Természetesen egy egységbe csak a típusának megfelelő hajókat és fegyvereket tudjuk belerakni, így például kereskedőhajók közé ne is próbáljunk meg hadihajót beleerőltetni. Egy csoportba maximum négyféle hajót rakhatunk, négy különböző típusú fegyverrel. Ez alól csak a hadseregünk a kivétel, ott ugyanis egy csoporton belül vannak a szárazföldi és a légi alakulataink.

Kereskedőhajóink rendelkezésre álló raktere összeadódik, így ha keveseljük a kapacitásunkat, egyszerűen csak építenünk kell még egy teherhajót és azt berakni a többi mellé. A nyersanyagokat a **"Transfer"** ikon segítségével tudjuk áramoltatni rakterünk és a felszín között, de természetesen ez a funkció csak annál a csoportnál működik, ahol tényleg van raktér. Mivel a különböző eszközök gyártása kizárólag az "új föld"-i üzemekben történik, az egyéb nélkülözhe-

tetlen felszerelési tárgyakat - valamint fegyvereket - is az előbb említett módon tudjuk eljuttatni kolóniáinkra.

Bármilyen egységünket a **"Control Panel"** segítségével tudjuk irányítani. A legfontosabb a **"Launch Lever"**, mely a pilótafülke bal szélén található kar, ez az egyetlen opció ugyanis ami csak innen érhető el. A le és felszállás irányítására hivatott, minden más űrhajóval kapcsolatos dolgot valamelyik másik menüből is kezelhetünk. Természetesen az irányítófülkében azért egy kupacban vannak a legfontosabb dolgok, így az előbb leírtak ellenére is érdemes megtanulni, hogy mi micsoda (kb. 2 perc alatt mindenkinek sikerülni fog).

Ha netalántán nézeteltéréseink akadnak más fajok képviselőivel (és a későbbiekben bizony

sűrűn lesznek ilyen nézeteltéréseink), akkor sokszor nincs más megoldás, mint harcolni. A háborúk alapvetően két részre oszlanak: a földi csatákra, valamint az űrcsatákra. Ez utóbbi egyébként a program leglátványosabb része, mivel harc közben rengeteg, különböző remek hangeffektekkel feldobott animációt láthatunk, természetesen az eredmény nyomonkövetése mellett. Túl sok dolgunk az űrcsatával amúgy sincsen, hiszen az egészet elvégzi helyettünk katonai tanácsadónk.

Kezdetben úgy gondoltam, hogy leginkább az "amelyik félnek több űrhajója van, az győz" alapelv érvényesül, később azonban megváltozott a véleményem. Természetesen sokat számít a számbeli fölény, de nagyon nem mindegy, hogy melyik hajóból és fegyverből van nekünk több, mint az ellenfelünknek. Minden erőnkkel azon kell lennünk, hogy minden létező fegyvert megszerezzünk magunknak, mivel mondjuk "Starfighter" nélkül akár lehet tíz csillagrombolónk is, teljesen esélytelenek leszünk egy komolyabb csatában.

Ugyancsak nagyon fontos, hogy hajóinkat a maximális fegyverzettel szereljük fel, ellenkező esetben a Morgulok össznépi kacsavadászatot tarthatnak, még akkor is, ha esetleg mi volnánk többen...

A földi csata a Dune 2 stílusában zajlik. Kihelyezett egységeinket külön-külön is irányíthatjuk, mozoghatunk velük, vagy célpontot adhatunk nekik. Egy-egy egység természetesen több repülőből vagy tankból állhat, hogy pontosan mennyiből, azt a "Pcs" melletti számból tudhatjuk meg. A másik érték, azaz az "Str", az egység támadóerejét szimbolizálja, amit a program a felszerelt fegyverek mennyiségéből és minőségéből számol. Ellentétben az űrcsatával, amennyire csak pénztárcánk engedi, mindig érdemes a legújabb rendelkezésünkre álló haditechnikát felsorakoztatnunk, mivel például repülőgépek ellen csapatszállítókkal teljesen reménytelen harcolni. Ha ezt mégsem tudjuk megtenni, akkor jöhetnek a különböző taktikák az erősebb fegyverek bekerítésére vagy más módon történő legyőzésére.

Van még egy helyszín, amiről eddig egy szót sem szóltam, holott a fontossága miatt nagyon megérdemelné.

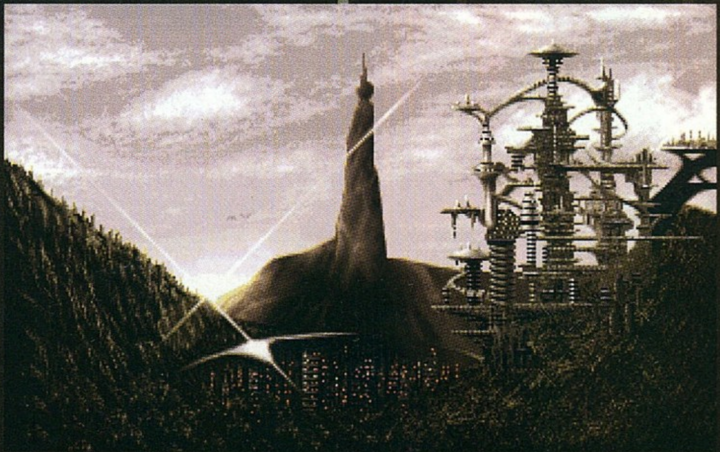
A Reunionban **"Space Local"**-nak hívják, de az egyszerűség kedvéért mi csak maradjunk meg a kocsma elnevezésnél. Talán az egyik legfontosabb hely, nagyon sűrűn kell ellátogatnunk egy italra ide. Mindenkivel érdemes sokszor elbeszélgetni, mert jó pénzért előbb utóbb kipöntyögnek valamilyen fontos információt. Ahogy haladunk előre a játékban, újabb és újabb "versenyzők" érkeznek a bárba, és természetesen mindegyikőjüknek megvan a maga szerepe a történetben. Van olyan, aki jó pénzért, esetleg a haszon egy bizonyos százalékáért hajlandó kalózakciókat végrehajtani, egy másik fickó viszont kemény százezrekért akár a világ másik végébe is elmegy kémkedni nekünk. Helyenként a történet fonala is a bárban folytatódik, így ha nem látogatjuk meg "barátainkat", sokáig egy helyben topoghatunk!

A leírtakon kívül még rengeteg ikon van amiről nem beszéltem, de ezek jelentése többnyire nagyon egyértelmű, így nem érdemes túl sokat beszélni róluk. Ilyen például a **"Messages"**, melynek segítségével az elhangzott üzeneteket nézhetjük vissza, vagy a **"Main Computer"**, mely egy adatbázist szolgáltat az ismert és kevésbé ismert bolygókról, valamint az ellenséges vagy saját kolóniákról.

Hát ennyi lett volna. Nem tartom kizártnak, hogy a következő számban lesz még egy cikk, amely kifejezetten tippekkel és egy teljes végigjátszással fog foglalkozni, mivel a játék (szerencsére) van annyira komplex, hogy helyenként igencsak nagyokat lehet koppanni benne. Én kb. 15-ször kezdtem újra az egészet, mire sikerült úgy gazdálkodnom, hogy minden szükséges nyersanyagból elegendő mennyiségű állt a rendelkezésemre, kolóniáimat a legoptimálisabb időben a legoptimálisabb helyre építettem, a felmerült ötleteket mind sikerült kifejlesztenem és ezzel egyidőben még egy ütőképes flottát is működtetni tudtam.

Nagy a kihívás, végig oda kell figyelni, hogy mikor mire költjük a pénzünket. Ahogy fejlődünk, a legégetőbb probléma már nemcsak a pénzhiány lesz, hanem bizonyos nyersanyagok - például az energon - hiánya. A játék vége felé - amikor már dúskálhatunk a milliókban - fogunk ráébredni, hogy valójában milyen nagy kincs is az idő. Még fel se eszméltünk az egyik támadásból és már ott is a következő.

Az egyetlen szépséghiba, hogy miután sikerült lenyomnunk egy faj teljes űrflottáját, akkor az olyan, mintha kiütöttük volna őket. Hiába van még három működő kolóniájuk - beleértve a fővárost is - többet már nem fogunk felőlük hallani az űrben. A földi erőiket szintén nem reprodukálják, így egy idő után olyan, mintha feladták volna a küzdelmet és emelt fővel várnák a teljes megsemmisülést. Ez azonban senkit se keserítsen el komolyabban, mivel igencsak meg kell küzdenünk azért, hogy egyáltalán egy ellenséges kolóniát támadhassunk. Ott meg azután valószínűleg igen hamar taccsra fognak tenni, úgyhogy fogcsikorgatás az lesz bőven, nem kell aggódni. Irányítás szempontjából az egész játékban számomra egyetlen funkció hiányzott, és ez a kolóniáink közötti váltogatást segítő ikon. A nyolcadik benépesített bolygó után ugyanis némileg kezdett idegesítővé válni, hogy folyton a csillagtérképen kell keresgélnem a kolóniáimat. Volt olyan is, amiről e funkció hiányában nemes egyszerűséggel elfeledkeztem. Pedig egész kellemes kis bolygó volt, egy rakás energonnal...



Ezek a hiányosságok azonban csak apróságok és én továbbra is csak azt tudom mondani, hogy a játék nagyon szuper! Le a kalappal előttetek srácok!!! Azt hiszem, mindannyian nagyon várjuk a folytatást...

Del

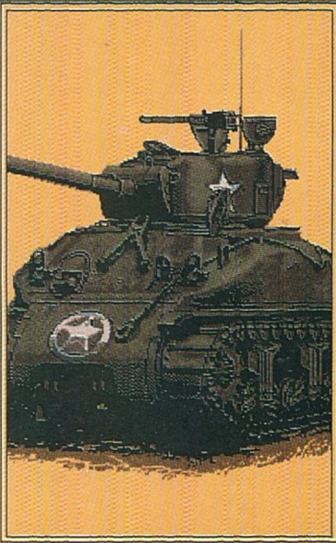
D-DAY

Komoly stratégiai játék, mely sem a grafikájával, sem a hangjával nem hívja fel magára a figyelmet. A kissé túlzásba vitt stratégiai rész nagyon hamar az őrületbe kergetheti a játékost.

Hardware igény:
286, 640 KB RAM, VGA, Microsoft Mouse, HD, DOS 3.0

71 %

IMPRESSIONS
PC DISK



1944. június 6. Ez a nap valószínűleg nagyon sokat mond azoknak, akik éltek már ekkor, de azokat sem hagyja hidegen, akik valamennyire is érdeklődnek a világtörténelem és a hadtörténelem iránt. Igen, ez volt a partraszállás napja, az a nap, mely a második front megnyitásával véglegesen lerombolta az illúziókat, na persze a harmadik birodalomért dobogó szívekben. Persze nagyon sok időnek kellett eltelnie, míg a partraszállástól eljuthattak a csapatok egészen Berlinig, azonban a kezdő lökést kétségtelenül a D-Day adta meg.

Az ötvenéves évfordulóra számos módon emlékezett meg a világ, a minket talán legjobban érdeklő dolog a D-Day névre hallgató program, mely egy rendkívüli stratégiai alkotás az Impressions műhelyéből. Előrebocsátom, hogy senki ne várja el tőlem, hogy a legapróbb részleteiben ismertetni fogom a programot, ezt megteszi helyettem az 5 (!) db kézikönyv kb. 300 oldalon. Ebből már nagyjából látszik, hogy igen kemény alkotásról van szó, nos valóban ez a helyzet, csak profi stratégáknak és főleg rengeteg szabad idővel rendelkezőknek ajánlom a játékot.

Campaign üzemmódban a játék 1944 június 6-án kezdődik és 1945 május 3-áig tart. A játék állását az ún. győzelmi csík jelöli, mely egyik végén a német csapatokat (G), a másikon pedig természetesen a szövetséges csapatokat jelzi (A). A játékban elért helyi győzelmek az 1. táblázat szerinti pontokat jelentik, a pontok befolyásolják a csík mozgását.

A játék fő térképe értelemszerűen Nyugat-Európát és Angliát ábrázolja, az egyes egységeket kis kockát jelzik, a mozgatás is ezekhez a kockákhoz igazodik. A résztvevő egységeknek alapvetően a következő fajtáit különbözteti meg a program:

- **Ground Troops** - a szárazföldi erőket jelöli, ide tartoznak a tankoktól kezdve az ágyúkon át egészen a gyalogságon minden bevethető egység.
- **Air Forces** - a légifölény létkérdés volt a támadók számára, így igen fontos szerep jutott a légierőknek a támadásban, ha a nagy deszant akciókra (pl. Arnheim) gondolunk, akkor ez még jobban érhető lesz. A csoportba a vadászok, a vadászbombázók és az éjszakai bombázók tartoznak, melyek az ellenséges repülők lefoglalásán kívül bombázni is tudják az ellenséges állásokat.
- **Transports** - kétféleképpen szállíthatunk a csapatok ellátása érdekében. Az egyik mód, melyet értelemszerűen inkább az angliai utánpótlásra érdemes használni a vízi szállítás, míg a másik mód a vonaton való szállítás.
- **Special Units** - speciális egységekként hadihajókat, ellátó egységeket, szerelőket, valamint a parancsnoki központokat mozgathatjuk.

A **Campaign screen** felépítése a következő:

- **Menu Bar** (csak a fontosabb menüpontokat említem meg)
-- *Map Scroll* - a térkép mozgatásának sebessége
-- *Game Speed* - az egész játék sebességének beállítása
-- *Display Detail* - a grafikai felbontás beállítása
-- *Fog of War* - a látási viszonyok beállítása
-- *Unit Supply* - az optimális ellátás beállítása
-- *Quickfight* - a gyors beállító panel (Micro Miniatures Battle) bekapcsolása
-- *Easy Mode* - a computer ellenfél tudásának minimalizálása
-- *Input Result* - a csatákban való közvetlen részvétel beállítása
-- *Personality* - a vezető személyiségek beállítása
-- *Combine Groups* - a csapatok kombinálása
-- *Victory Conditions* - a játék állásának kijelzése
-- *Place Name* - a város nevek kikapcsolása
-- *Country name* - az ország nevek kikapcsolása
-- *View Owner* - az A (Alliance) és G (German) kijelzések kikapcsolása
-- *Supply* - az utánpótlások kijelzésének kikapcsolása
-- *Disrupted* - a megsemmisített egységek kijelzése
-- *Aircraft* - a földi és a légi egységek kijelzésének váltogatása, ha egy mezőn állnak
-- *Ground Change* - az időjárás befolyásolja a talaj állapotát

- **Information Bar**

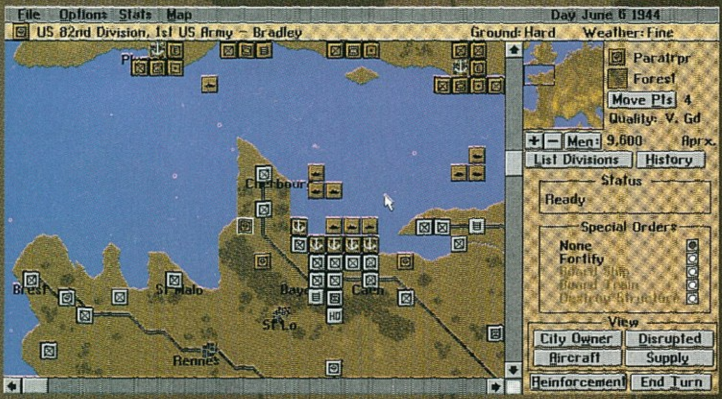
Az információs csík két fő információt hordoz. Az egyik a teljes nevét tartalmazza az éppen kiválasztott egységnek, míg a másik az időjárás kijelzésére szolgál. Négyfajta időjárási típus létezik a játékban: **Dry** (száraz), **Wet** (nedves), **Fog** (köd) és **Snow** (hó). Ebből következően a talajviszonyok' is változnak a játékban, mégpedig a következő típusok szerint: **Hard** (kemény), **Soft** (puha), **Muddy** (sáros), **Snow** (havas).

- Display Window
A játék térképét tartalmazó ablak uralja a képernyő nagy részét. A térképen minden fontosabb terepakadály fel van tüntetve. A csapatokat zöld és szürke kockák jelzik, melyeknek jelentését az 1. ábra tartalmazza. A városok és különféle fontosabb építmények is jelezve vannak a térképen. A repülőtereket a leszállópálya képe, az aknamezőket az M jelzi, a kikötőket pedig egy kis horgony ikon mutatja. Természetesen igen gyakran elő fog fordulni, hogy több egység kerül egy kockára a térképen. Ilyenkor egy S betű jelenik meg a Control Panel jobb felső sarkában. A két scroll bar keresztezésénél található egy GRID kapcsolót, mellyel négyzethálót varázsolhatunk a térképre.

Control Panel (2. ábra)
A, Micro map - az éppen mutatott terület kijelzése
B, Unit Statistics - a kiválasztott unit ismertetése
C, Movement Points - minden egység típusnak különféle nagyságú mozgáspontja van, melyet a 2. táblázat mutat. A mozgáspontokat természetesen a terepakadályok igencsak befolyásolják, így nem csoda ha a 3. táblázat szerinti levonásra kerül sor, ha a megfelelő tereptípuson halad át az egység.
D, Select Next/Previous Unit - előre/hátra ugrálás a csapatok között.
E, Men in Square/Division - a csapatban található emberek száma
F, List Divisions - a hadosztályok kombinálása és szétválasztása
G, History - az eddigi történések listája
H, Status Display - a kiválasztott unit státusának kijelzése
I, Special Orders - speciális parancsok kiadása
J, View City Owner - a városok hovatartozásának kijelzése, valamint az ott tartózkodó csapatokról információ
K, Aircraft - kapcsolgatás a háromféle repülő/szárazföldi egység kijelzés között
L, Disrupted - a megsemmisített egységek kijelzése egy fehér D betűvel
M, Supply - az ellátóhelyek ki/be kapcsolása
N, Reinforcement - átkapcsolás az utánpótlási képernyőre
O, End Turn - az aktuális kör befejezése

Resource Points
Ez egy nagyon érdekes kezdeményezése a programnak. Ugyebár eszközeink és embereink amortizálódnak, magyarul fogynak. Namármost a pótlást nem lehet úgy elintézni, hogy egyáltalán ne legyen, de úgy sem, hogy végtelen legyen. A készítők azt találták ki, hogy minden játékbeli hónap elején kapunk resource pontokat, melyekért embereket és eszközöket "vásárolhatunk". A pontokat egyébként az ép, tehát egy bombával sem sújtott városokért kapjuk, természetesen csak azokért, melyek a mi fennhatóságunk alá tartoznak. A kisebb városokért 500, a közepesekért 1000, míg a nagyobbakért 2000 pont jár.

The Reinforcement Screen
Az utánpótlási képernyőn a hozzánk tartozó városok láthatók, valamint a városokról kaphatunk információt. Az Events menüpont alatt tájékoztatást kapunk a nap eseményeiről (On this Day), vagy a teljes elmúlt időszakról (Run Events). A Map funkció alatt a városok, illetve a frontvonal kijelzését kapcsolgathatjuk. Az Organization pont alatt a tábornokaink rátermettségét és eredményeit vizsgálhatjuk meg.

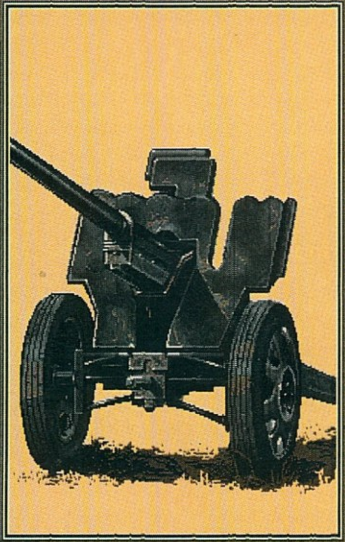


Campign Report
A Victory Bar-ról már beszéltünk, nos ezt a hasznos kijelzőt találhatjuk itt, és még sok mást a csata állásáról és csapatok felépítésével kapcsolatos statisztikával egyetemben.

Creating New Divisions
A szerzett utánpótlási pontjaink-nak egyik elköltési módja, ha teljesen új csapatot szervezünk. Az új szövetséges csapatok Angliában (augusztus 14-e előtt) jelennek meg, míg ezután Olaszországban. A német csapatok tetszőleges helyen a megszállt vidékeken "materializálódnak". Ez egyes típusuk "árát" a 4. táblázat mutatja. A következő jellemzőket olvashatjuk/állíthatjuk be minden csapatról:

- Division Type - a csapat típusa
- Men - a csapat tagjainak száma, illetve az ezért járó resource pont
- Resource Avaible - a rendelkezésünkre álló resource pontok száma
- Cost per Unit - egy egységért járó resource pontok
- Weapons - a használható fegyverek listája
- Quality - az induló csapat minősége
- Army - a hadseregekhez való tartozás beállítása
- Army Commander - az aktuális hadsereg parancsnoka
- Location - a kezdő pozíciója a csapatnak

Special Orders
- Fortify - egy barikád építő brigád, mely a kijelölt helyen némi akadályt állít az arra tévedő ellenségnek. A barikádok a gyalogosan közlekedő, valamint a gyengébb motorizált egységeknek jelentenek problémát.
- Board Ship/Board Train - ha egy üres szállítóeszköz áll a kockánkon, akkor lehetőségünk van rá, hogy a csapatainkat beleültessük a járműbe. A járművel ilyenkor a következő körben mozdulhatunk el. Mindenesetre igen kellemes mozgatási mód, ha figyelembe vesszük a



szállító járművek mozgási kapacitását.
- **Destroy Structure** - lehetőségünk van az ellenség fontosabb tereptárgyainak megsemmisítésére. Ezek közé tartoznak a vasútvonalak, repülőterek és a kikötők.

Air Forces in Combat
- **Strategic Bombing** - a legjobb

módja az ellenség fontosabb célpontjainak megrongálására/megsemmisítésére. Minden bombázó egy bevetésen vehet részt minden nap. A bombázáskor a kijelölt célpont fölé kell állnunk és a bal egérgombbal már küldhetjük is a szeretetcsomagot. A repülőnk a következő körben tér vissza automatikusan a bázisra feltöltésre.
- **Indirect Support** - a bombázóink természetesen a támadó csapatokat is segíthetik akcióikkal, lehetőség nyílik arra is, hogy közvetlenül az ellenséges alakulatok feje felett nyissuk ki a bombakamra ajtaját. Persze nagyon könnyű dolgunk lenne ha direktben a fejükre dobhatnánk a bombákat, így egy 5 kockát befogadó területen fognak valahol leérkezni a bombák.
- **Dogfights** - ha gépünket olyan területre mozgatjuk, ahol egy másik gép is tartózkodik, akkor légicsatát vívhatunk vele. A csata kimenetelét a gép dönti el, mérlegelve a gépek közti különbségeket. Értelemszerűen a vadászoknak van nagyobb esélyük.

Csaták esetén belépünk a program sokat emlegetett Micro-Miniatures Battle rendszerébe. Itt egy külön képernyőn irányíthatjuk a csatába induló csapatokat. Kis figurák jelzik a csapatok egyes egységeit, mindegyiket külön tudjuk mozgatni. Az egyes egységekről a következő információk állnak rendelkezésre:

- **Piece Number** - az egység száma (A 1-125, G 126-250)
- **Piece Type** - az egység típusa (Infantry, Tanks, Artillery)
- **Weapon** - a fegyverzet
- **Quality** - az egység felkészültsége, minősége, mely a kézi harctól kezdve egészen a lövés pontosságig mindenhol számít
- **Morale** - katonáink hangulata, a very low és a very high között változhat
- **Number of Men** - az egység katonáinak száma, mely a csaták alatt fogy, ha teljesen elfogyott, akkor az egység megszűnik.
- **Group Number** - maximum 5 csoportot rakhatunk össze az egységben

- **Attack** - a támadó pontok száma
- **Defense** - a védekező pontok száma
- **Demage** - a lövéssel elérhető sebzési pontok száma
- **Movement Rate** - a mozgási sebesség
- **Weapon Range** - a használt fegyverek hatótávolsága

Control Panel
A csaták közben egy teljesen más panelt látunk, melyen a következő opciók és információk szerepelnek:

1. **Micro-Map** - a terület kicsinyített képe
2. **Piece Statistics** - a kiszemelt egységről különböző információk
3. **Overview** - egy áttekintő kép a csata helyszínéről
4. **Select Next/Previous** - a következő, illetve előző egység kiválasztása
5. **Number of Man** - az emberek száma az egységben
6. **List Groups** - az egységben lévő kisebb csapatok listája
7. **Change group** - az egyes csapatokat is tudjuk irányítani külön-külön
8. **Group Number** - az aktuális csapatot választhatjuk itt ki
9. **View Buttons** - a Display Window tartalmának meghatározása (Attack Rating, Range in Squares, Group Number, Defense Rating, Rate of Fire, Morale, Move Rate, Demage Rating, Men in Piece)
10. **Ratings** - a különböző támadó és védekező értékek
11. **Order:** *Fire* - a tüzelés beállítása
12. **Order:** *Engage* - a területek elfoglalásának beállítása
13. **Indirect** - az indirekt célzó képernyő megjelenítése
14. **Halt** - az egység leállítása
15. **Formation** - a haladási/támadási formáció beállítása
16. **Mode** - a parancsok kiadásának érvényességi köre
17. **Retreat** - meghátrálás, a csata feladása
18. **Autoplay** - a teljes csata kikalkulálása a géppel
19. **Play** - harci módba lépés

Nagyjából ennyi lett volna az amit így hirtelen el szerettem volna mondani a játékról, bár valószínűleg még kb. háromszor ennyit lehetett volna mesélni. Nagyon-nagyon bonyolult és nehézkes játszani a D-Day-jel, igazából szerintem csak a fanatikusok lelhetnek benne valami kis örömöt, mert a túlzásba vitt menühegyek és beállítási opciók kicsit megfekszik az ember gyomrát.

Bear™

Típus	Harci egys.	Vonatok	Hajók
Vasút	2	1	x
Tenger	x	x	2
Folyó	4	x	2
Magasföld	2	x	x
Város	2	2	2
Kikötő	2	2	2
Hegyek	4(8*)	x	x
Erdő	4(8*)	x	x

* a motorizált egységek lassabbak, mint a többi

3. táblázat

Infantry	1 per man
Paratroper	3 per man
Engineer	10 per man
Tanks	25 per tank
Artillery	20 per gun
Mechanized Infantry	7 per man
Mechanized Artillery	30 per gun
Supply Depot	2 per man
Transport Ship	10000
Train	5000
Bomber	175
Fighter-Bomber	125
Night Fighter Bomber	140
Fighter	100

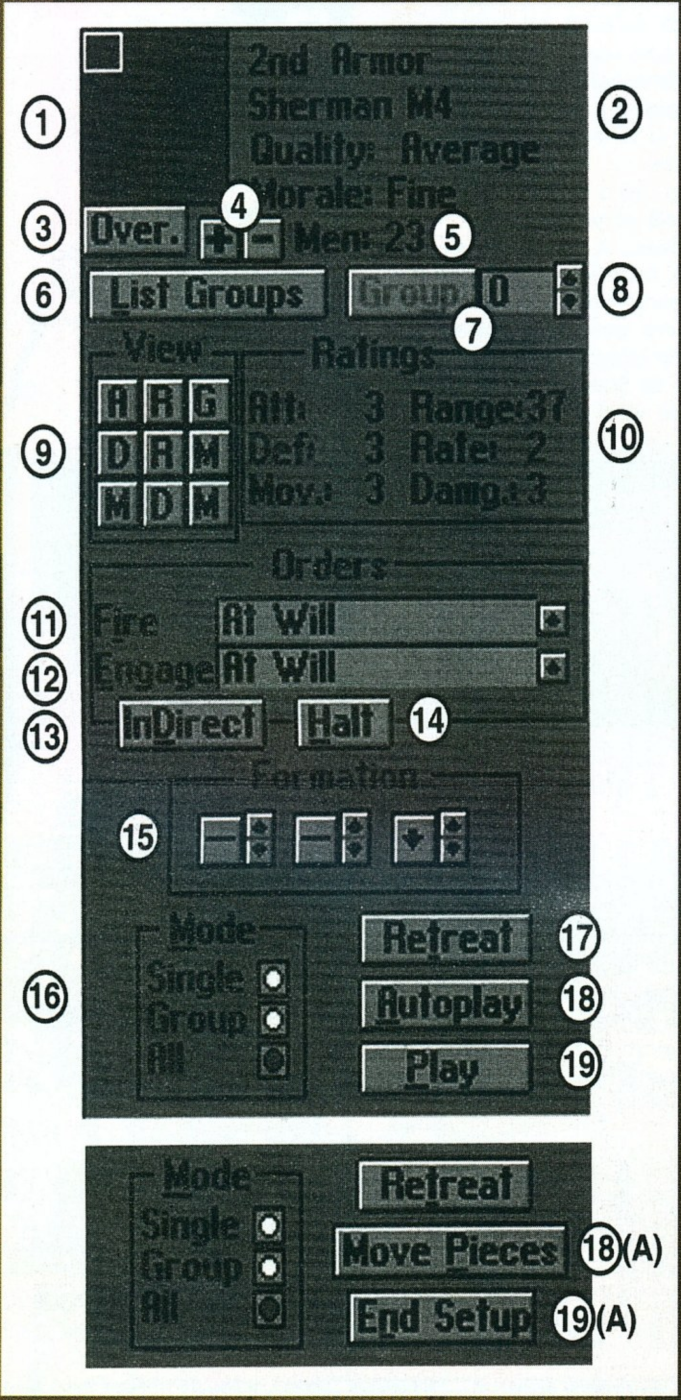
4. táblázat

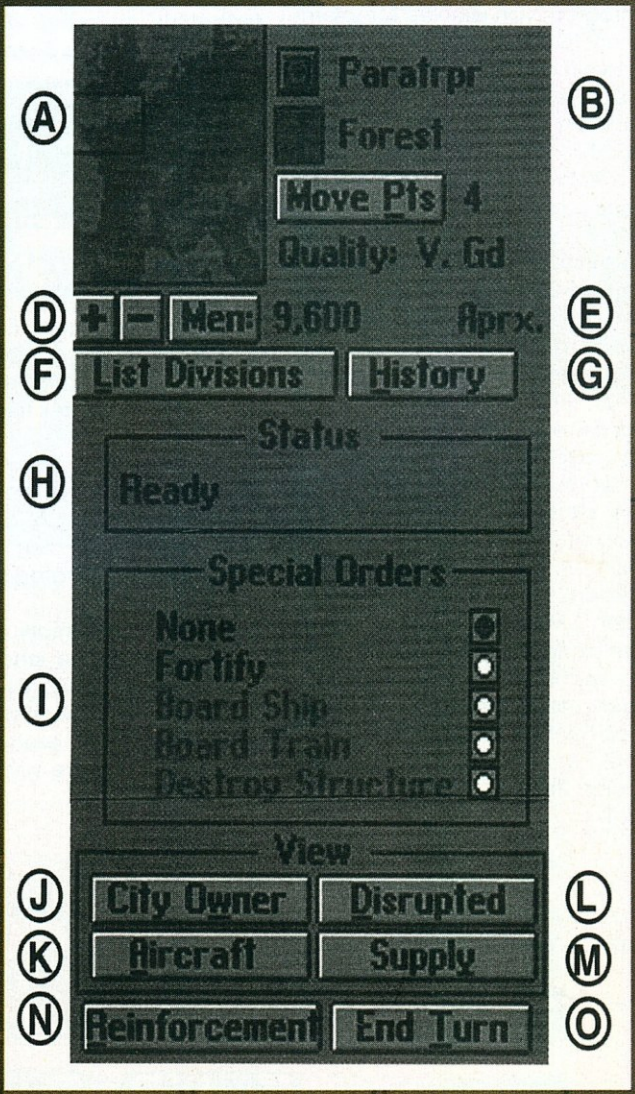
Egy csata megnyerése	1 pont
Egy város elfoglalása (elsőre)	5 pont
Egy város elfoglalása (másodikra)	4 pont
Egy város elfoglalása (harmadikra)	3 pont
Egy HQ elpusztítása	1 pont

1. táblázat

Infantry, Artillery	4
Tanks, Mechanized Infantry, Mechanized Artillery	8
Paratroops	4
Transport Ships	10
Trains	12
Engineers, Headquarters, Supply Unit	4
Battleships	10
B-26, B-24, B-17, Lancaster,	
Mosquito Bombers/Night Fighter-Bombers, P-51 Fighter	90
Boston A-20 Bomber	82
P-47 Fighting Bomber, P-61 Night Fighter-Bomber	80
Typhoon Fighter-Bomber, Spitfire Fighter	40
HE 111, JU 88 Bombers	90
Focke-Wulf 190 Fighter/Fighter-Bomber	39
Messershmit Fighter	28
Me 110 Night Fighter-Bomber	44

2. táblázat





PETER PAN

Fedezd fel a mágikus kastélyt! Minden ajtó újabb és újabb feladathoz vezet. A 256 színű, rengeteg animációval fűszerezett, kedves grafika és a kellemes zene remek atmoszférát teremt. Ha nem figyelsz, úgy bele tudsz feledkezni, hogy megszűnik számodra a külvilág, s már ott lépdelsz a kastély folyosóin ...

Hardware igény:
386, VGA, MOUSE,
DOS 5.0, 10 MB HD

80 %

ELECTRONIC ARTS
PC DISK

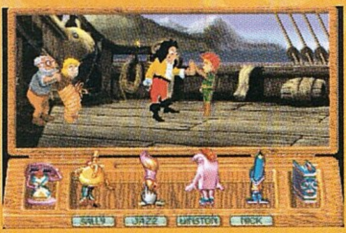
Peter Pan

Mond ez neked valamit: Electronic Arts EA*Kids család? Remélem, igen! Öt fantasztikus program van jelenleg forgalomban tőlük. A különböző korosztályoknak készült remek képességfejlesztő játékok igyekeznek felölelni a gyerekek teljes érdeklődési körét. Fokozatosan bevezetik őket a betűk, számok világába, s emellett játszva tanulják meg kezelni a mouse-t és a billentyűzetet. S ez még nem minden! Fejlesztik a problémamegoldó képességet, a kreativitást, a memóriát, a logikát, ...
A következő oldalakon két remek programot mutatnék be az 5-9 éves korosztálynak, illetve a szülőknek. Természetesen a túlkorosoknak is kellemes perceket szerezhet mindkét játék. Mosoly garantálva!
Minden kisgyerek szeret rajzolni, festeni, színezni. Ebben a mesében J.M. Barrie klasszikus meséjének figurái elevenednek meg a szemünk előtt. A problémahelyzetek megoldásában egy festődoboz lelkes tárgyai sietnek a kis játékos segítségére. Talán kezdjük a bemutatkozással!

Az én nevem Sandy. Ahogy telnek a percek, apró homokszemek peregnek bennem, de ha szükség van rá, bármikor visszaforgatom neked az idő kerekét, s így újabb és újabb kacagtató megoldást kereshetsz!

Sally vagyok. Rózsaszín varázsporral töltöm meg a levegőt, s ilyenkor csodásnál csodásabb dolgok történnek a mesében. Bármikor hívhatsz kicsim!

Bonjour, itt Jazz. Mágikus palettám segítségével bármit megfesthetünk mi ketten. Egy szavadba sem kerül, s én segítek!



Az én nevem Winston. Egyszerűen leradírozom a gondot a képernyőről. Ha veszélyben érzed magad, én ott leszek melletted!

A kenguruk hazájából, Ausztráliából jöttem, hívj Nicknek. Én kínálom neked a legtöbb megoldást, ne feledkezz meg rólam, a legkedvesebb barátod leszek!

Hello, Mark Bookmark vagyok. Nagy segítségedre lehetek, ha ki akarod menteni a játékállást, vagy például szívesebben átlépnél egy másik eseményhez. Ha spéci segítségre van szükséged, szólj bátran!

Ennyi lett volna az ismerkedés. A történet Sehol Szigeten játszódik, megtalálsz itt mindenkit; Wendy, az elveszett fiúk, Hook és még sok más szereplő vár. A kedves, rajzfilmszerű figurák, a rengeteg animáció, a bolondos ötletek újra meg újra a monitor elé vonzzák a gyerekeket. A program remek olvasógyakorlat, kellemes kikapcsolódás. A készítők bátorságára vall, hogy éppen ezt a sztorit dolgozták fel. Nehéz Disney és Spielberg után további pluszt vinni ebbe a sztoriba. Én

először nem voltam elragadtatva, de látva gyermekeim mosolyát és önfeledt nevetésüket, csak egyet mondhatok, ez a program jó.

Sandy, Sally, Jazz, Winston, Nick és Mark, viszontlátásra!

Lily & family

SCOOTERS

SCOOTERS

Önfeledt percek az 5-9 éves korosztálynak. Remek hangulat, móka, kacagás. Többszáz variációs lehetőség a főhős gondjainak humorosnál humorosabb megoldására. Kézzel festett, 256 színű VGA grafika, kellemes aláfestő zene, cool stuff.

Hardware igény:
386, VGA, MOUSE,
DOS 5.0, 10 MB HD

94 %

ELECTRONIC ARTS
PC DISK

Volt egyszer egy nagy kalandozó, úgy hívták Scooter. Sokszor tett felfedező utakat otthona közelében, erdőkön és mezőkön át. Egy napon gyönyörű helyet talált, csodálatos patakpartot. A kristály tiszta víz és a zöld pázsit mellett fehér homok csábította a szorgos kezeket... Scooter gyönyörű várat épített, de valami hiányzott. S ekkor egy barátságos, bölcs bagoly varázspálcát hozott neki. Scooter boldogan csapott le rá, de amikor megbűvölte vele a homokvárat, nem történt semmi. Szomorúan indult haza, s amikor felért a közeli dombra, még visszatekintett... s csodák csodája, a parton hatalmas kastély emelkedett!

Ugye Te is boldogan szaladnál, hogy felfedezd, mit rejtenek a folyosók, termek és titkos zugok?! Menj csak, vár Scooter és Theo, a bagoly! Feledhetetlen órákat tölthetsz velük, elmondhatod, hogy találtál magadnak két új barátot!

A legfontosabb jó tanács: mindent próbálj ki, ne hagyd pihenni a varázspálcádat! Leírok néhány dolgot, de Te, kicsi manó, menj csak a magad feje után! Az én kislányom is számtalan titkos alagutat, szobát fedezett fel, remekül szórakozott és semmi szüksége nem volt rám. Sőt, olyan dolgokat észrevett, amiket én nem ...

THEO. Ha ráklikkelsz, egy tekercs nyílik meg előtted, ezen sok hasznos dolgot beállíthatsz. Ezek a következők: zene ki/be, hanghatások ki/be, nehézségi szint választása, egy-egy feladat újrakezdése, térkép valamint kilépés. Itt kérhetsz segítséget is, ha esetleg Theo nem tud segíteni, akkor bánatosan csóválja majd a fejét. A játék alapzenéjét Te választhatod ki, ha a másodikon megkeresed a könyvtárat. Ne menj be az ajtón, ülj a karosszékbe! Bent egy szellem játszik az orgonán. Órá klikkelve választhatod ki a neked tetsző muzsikát. Ha a térképet kikéred, bármelyik feladatot elérheted, nézd végig mit rejtenek az egyes emeletek!

A feladatokról. Talán nincs szükség rá, hogy mindegyiket részletezzem, mégis megemlíteném néhányat. A lépcsőknél remek memóriafejlesztő feladatokat találsz, a nehézségi szinttől függően négytől több mint nyolc "zörejig". A földszint egyik szobájában megtervezheted saját lobogódat, s a továbbiakban ez díszíti majd a kastély falait. Elmehetsz horgászni is, ahol meg kell találnod és el kell kapnod a megfelelő halacskákat, ami a

legnehezebb fokozatban nem is olyan egyszerű! A mágikus kép egy tüsszentésre összekeveredik, s bizony szükséged lesz egy kis logikára a visszarendezéshez.

Van kifejezetten memóriafejlesztő feladat, ahol párokat kell megkeresned. A mágikus kertben álmaid válhatnak valóra, ez igazán nem feladat, mégis csodás kikapcsolódás lesz, s később betérhetsz ide újra meg újra...

A laboratóriumban a megfelelően kiszínezett Scooterstein életre kel, remek mulatság! Érdemes benézni a varázsló szobájába is, de ne lepődj meg semmin! A toronyban használd a varázspálcád, s gyönyörködj az évszakok világában! Még sorolhatnám, de sokkal jobb lesz, ha elindulsz, s magad fedezed fel a mágikus kastélyt!

A szülőknek! Sajnos nincs minden családban számítógép és ahol egy PC van, ott általában nem azért, hogy a kisgyerek

játsszon vele. DE! Szükség van arra, hogy megismerkedjen és megbarátkozzon a számítógéppel, mert mire ő felcseperedik, olyan lesz a computer, mint nekünk most a számológép. Bizony nem mindegy mikor kezdjük, mert aki előbb indul, behozhatatlan előnyre tehet szert.

Ez a program ráadásul nem csupán kikapcsolódást nyújt, hanem játszva, észrevétlenül és rendkívül sokoldalúan tanít. Bár minden oviban lehetne... Ha neked van PC-d, szánj belőle tíz megányi szabad helyet a winchesteren a gyermekedre (aztán kezdj el gyűjteni egy új számítógépre...)!

Lily & family

RED HELL

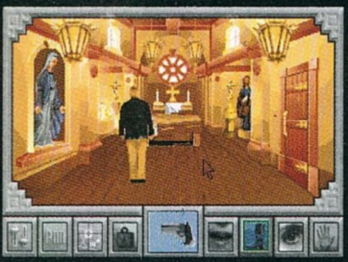
RED HELL

A CYBERDREAMS csapattól láttunk már jobb munkát is, kicsit jobb kidolgozást igényelt volna, egyébként a sztori tűrhető, nagyobb belemelyedést, hosszabb játékot senki ne várjon tőle.

Hardware igény:
386, DOS 5.0, 2 MB RAM
25 MB HD, MOUSE, VGA

55 %

CYBERDREAMS
PC DISK



Sokszor elgondolkodtam már azon, hogy mi lett volna ha Magyarország a sorsdöntő pillanatokban (I-II. világháború) nem a vesztes oldalon áll. Minden bizonnyal teljesen más életünk lenne (nem biztos, hogy jobb!). A Castleworks csapatnál sincs ez másképp, ők azonban egy kicsit nagyobb méretekben gondolkoznak. Mi lett volna ha az oroszoknak előbb készül el az atombombájuk mint az amerikaiaknak? Ezt a (szerencsére) fikciót dolgozza fel ez a játék. A készítők jóvoltából kaptunk egy előzetes verziót a játékból.

Az első durva meglepetés az installáláskor várt rám. Több mint másfél órán keresztül másolta fel a wincsire a 20 megabyte méretű játékot. Tanácsos az install előtt és után egy Speedisk-et megfuttatni. A minimális igények a játékhoz a következők: 386 vagy jobb alaplap, 2 megabyte RAM, 21 megabyte hely a winchesteren, VGA monitor. Egy Sound Blaster hangkártyával hallhatjuk különböző karakterek beszélgetéseit. Minden párbeszéd ékes angol nyelven szól a hangfalakból. Valószínűnek tartom, hogy a digitalizált beszédek miatt van ekkora terjedelme a játéknak.

Az bizonyos, hogy a grafika nem vett el sok helyet (kivéve talán a digi karaktereket), szerintem elég randa háttereket produkáltak a grafikusok s az animátorok sem álltak a helyzet magaslatán. Néhány éve még elment volna ez a minőség, de manapság, mikor negyedévente megjelenik egy Day of the Tentacle vagy egy Hand of Fate minőségű adventure, nem sok esély van a sikerre. Vagy rosszul válogatták össze a színeket vagy pedig alapból kevés színnel dolgoztak, s így egy kicsit szürkévé, unalmassá vált a kaland.

Sajnos problémák adódtak az irányítással is. Nem tudom miért nem lehetett úgy megoldani a mozgást, hogy ahova mutatok a képernyőn oda gyalogol el az emberem. Nem, akármilyen akadály kerül az utamba azt manuálisan kell kikerülnöm. Ez néha már az idegeimre ment, ugyanis van néhány olyan rész a játékban ahol igencsak számít az idő, s dühítő azért visszatölteni, mert nem reagált időben.

A lemezműveletek lassúsága is kikezdte a már amúgy is zilált idegrendszeremet. Többek szerint kezdek elfajulni a játékok kritizálása terén. Lehet, hogy bennem van a hiba, de ebben az évben még nem volt olyan játék amire azt mondtam volna, hogy ez igen. Szépen lassan eltünedeznek a játékokból az ötletek, amelyek a savát, borsát adták egy-egy programnak. Nem mondom, hogy játszhatatlanul rossz ez a program, biztosan lesz olyan akinek tetszeni fog.

Ennyi rossz után térjünk rá a kezelésre. Teljesen egérvezérelt, minden mozgást és egyéb cselekvést ezen keresztül végezhetünk el. A kezdő képernyő alsó részében található nyolc ikon és középen egy nagyobb ablak, melyben az aktív tárgyunkat láthatjuk.
A bal oldali négy ikonból az első a save-load opciót hozza be. Ajánlatos gyakran menteni, mivel egy párszor el lehet halálozni ebben a világban.
A PIM (Personal Information Manager) egy számítógépes adatbázisba enged betekintést. Többnyire ezek teljesen haszontalan információk, de elvétve akadhat hasznos is.
A következő ikon a jelenlegi helyzetünkről ad szöveges információt.
A kézitáska ikon jelképezi az inventory-nkat. Ide gyűjtjük össze az összes tárgyat amit felveszünk játék közben. Vigyázat, ha egy tárgyat a kukába kidobunk, akkor az örökre elveszik!
A kézzel tudjuk a tárgyakat egymáson használni (pl. a gyufával meggyújtani a fáklyát).
A száj ikonnal cseveghetünk, a lábbal mozgunk, a szemmel (verünk) közelebbről megvizsgálunk, a kézzel pedig tárgyakat vehetünk fel.

Nagyon sokat kell menteni, szerencsére száz helyet ad a játék a mentésekre. Beszélgessünk mindenkivel, soha nem tudhatjuk ki ad fontos információt. Most pedig a szokásos figyelmeztetés! Teljes leírás következik, az esetlegesen előforduló dühkitörésekért és játékélményvesztésért az író felelősséget nem vállal!! Innentől min-

denki csak saját felelősségére olvassa tovább a GURU-t.

A történet 1943-ban kezdődik, mikor az orosz erők Kievnél bevetették az atomfegyvert. Ez az I. és IV. német páncéloshadosztály teljes megsemmisülésével járt. Hitler még ezek után sem volt hajlandó kapitulálni, ezért az orosz hadvezetés Berlin megsemmisítése mellett döntött. Az ezt követő évek a hidegháború jegyében teltek el, az amerikaiak kétségbeesetten próbálkoztak a saját bombájuk kifejlesztésével. A világuralomra törő Sztálin elrettentésül bombát dobatott Bostonra. Manapság (2020) korlátozott háború folyik a Japán Birodalommal, mely a délkelet ázsiai részt uralja. A központi karakter, akit természetesen mi irányítunk, Mark Constantine. Ő egy megbecsült biokémikus, aki látszólag együttműködik a megszállókkal, valójában azonban a helyi ellenállók, az Unknowns-ok vezetője. Ebben a kettős szerepben lehetőségünk van ennek a halálos világnak mindkét oldalát megismerni.

A játék a NADA (North American Democratic Alliance) főhadiszállásán kezdődik. Mark éppen megérkezett a KozmoKar típusú lebegőjével, Leonyid Loginov főtitkár megbeszélésére. Elegyedjünk beszédbe az ott levő alkalmazottal, akitől be is gyűjtjük rögtön az első tárgyunkat, egy belépőkártyát. Miután elvitte a lebegőnket parkolni, szedjük le a falról a csavarkulcsot és az egyik olajos rongyot. A tárgyakat csak akkor tudjuk felvenni, ha közvetlenül mellettük állunk.

Hívjuk le a liftet és a kapott kártyával menjünk fel a Lobby szintre. Az ott levő kis asztalt vizsgáljuk meg közelebbről (szem ikon), majd a kinagyított képről szedjük fel a pénzérmét. Jelentkezzünk be az Infocenterbe (nem a mosószer árusra gondolok) a kártya segítségével. Marina Nyetzel, a főtitkár asszisztense engedélyt ad a belépésre, s a bal oldali lift segítségével eljuthatunk az F szintre.

Ne menjünk be rögtön a titkárnőhöz, hanem inkább látogassuk meg a mellékhelyiséget. Minden valamirevaló mosdót elláttak már óvszerautomatával, itt sincs ez másképp. Az érmével vegyünk egy Zeppelin típusú kondomot. A félreértések elkerülése végett mondom, hogy most nem Larry Laffer kalandjait bemutató játékról van szó. Itt egészen más dologra fogjuk használni ezt a tárgyat.

Most már bemehetünk a titkárnő szobájába és vizsgáljuk meg tüzetesen az asztalát. Több nézőpont is előfordulhat egy helyszínen, úgy hogy vigyázzunk. Az asztalon egy nekünk szóló CD lemezt találunk. Rögtön tegyük magunkévá. A cédulán található színkombinációt jegyezzük meg. Éppen elhagynánk a szobát mikor egy fax érkezett. Kíváncsiságunk erősebb volt félelmünknél, így hát gyorsan olvassuk el.

A fiam, Philippe, halálos ítéletét látjuk. Sajnos pont ebben a pillanatban lépett be Marina és szabályosan kidobott az épületből. Nem volt

mit tenni, lementem a garázsba. Útközben összefutottam Dr. Yegor Molotovval (nem a koktél feltalálója), aki rögtön elkért néhány baktériummintát a legújabb kutatásaimból. Nem nagy örömmel, de megígértem az anyag leszállítását. Megkönnyebbülve hagyjuk el a pártszékházat a lebegőmmel.

A következő helyszín a kutatólaboratórium, az Envirotek. Az Intercomon keresztül hívjuk fel Ian-t az irodánkba. Rövid megbeszélés után bontsuk ki az asztalunkon található csomagot. Egy újabb CD, egy hamis kristály és egy elektronikus ketyerét kaptunk. A videólejátszóban nézzük meg a nálunk levő CD-ket. Az egyiket a fiam küldte Új Mexikóból. Kétségbeesett hangú üzenetében a segítségünket kéri, és valami nagy horderejű titokról tesz említést. Többet nem mert mondani, ugyanis félt a lehallgató rendszerektől. A másik meg az atombomba feltalálójának emlékére kiadott propaganda műsor. Menjünk be a laborba, ahol egy titkos ügynök üzenete vár minket a hololejátszón. Aktiváljuk a készüléket a világó zöld gombbal. A kivégzési parancsokról kaphatunk itt infókat. Mindenáron be

kell jutnunk ismét az ellenség főhadiszállására lehetőleg észrevétlenül. Erre a legjobb módszer az ígért baktériumtenyészet hordója. Lenn a raktárban egy üres hordót vigyünk a kijárathoz és az igazi hordó címkéjét ragasszuk rá a mienkre. Másszunk be a hordóba és már zötykölődünk is az úticélunk felé.

Szintén egy raktárban találjuk magunkat, ahol komoly kultúrális értékeket hordtak össze a megszállók. A totemoszlopot tartó gumikötelet vegyük fel, de ne álljunk közel a hordónkhoz, mert rossz esetben az eldőlő oszlop minket roncsol szét, nem pedig a hordót. A jobb oldalon a legfelső dobozban egy bányászsisakot lelhetünk, ne hagyjuk itt. A doboz eltakarta az ajtónyitó-szerkezetet. A következő teremben is nyissuk ki a jobb oldali ajtót, hogy világos legyen. Az elektromos szekrényen a felkiáltójel pontja egy szerkezetet hoz működésbe.

A főtitkár irodájába jutottunk be. A szekrény második fiókjában egy fekete aktatáska található. A benne levő aranykeresztet tulajdonítsuk el. Üljünk le a titkár íróasztalához és a Constantine mappából vegyük ki a fiú fényképét. Kapcsoljuk be az

üzenetrögzítőt és hallgassuk meg a KGB ügynök jelentését. A térképen a világ válsággócait nézhetjük meg. A falvédőn található körkörös jellel egy titkos ajtót hozhatunk működésbe. Kapcsoljuk ki a zármechanizmust és menjünk be a a kivilágított raktárba. A lézersugarakat nagy ívben kerüljük el, és cseréljük ki a hamis kristályt az igazira. Ez lesz az időgép egyik energiaforrása. Az asztalon található szobor alján van a kijárat kapcsolója.

A raktár közepén elterpeszkedő szerkentyű jobb oldalán van egy kapcsolótábla. Egy biztonsági panel ugrik elő, amihez a kód a címkéről már jól ismert színek lesznek. Másszunk be a gépbe, s irány Los Alamos. A laborban található elemeket kombináljuk össze a sisakkal. Most már világít is. A szomszéd szobában megtaláljuk a legendás időgépet. Az az mellettiben egy óriási csótánypopulációt találhatunk, melyet lézersugarakkal kerítettek el. A csótányokból ítélve ez Dr. Molotov birodalma. Vegyük fel az üveg pipettát és hegyezzük ki a másik szobában a köszörűvel. A csótányok közül szedjük ki az üveggel a kártyalapot. Egy furcsa szöveg van rá írva "hELZ". Talán ha a másik oldalról nézzük akkor értelmesebb... Másszunk fel a doki íróasztalára és távozzunk a szellőzőnyíláson keresztül.

Ebben a részben megváltozik a játék nézőpontja. Nem látjuk már a főhőst, hanem az ő szemszögéből látjuk a világot. Egy kedves kis labirintusba jutunk, ahol csak a sisak segítségével látunk tovább az orrunknál. Megkönnyítem a játékosok dolgát, leírom a pontos útvonalat. Azok akik saját maguk akarnak kikeveredni, használják az elektronikus szerkezetet. Ha jó irányba haladunk akkor zöld a lámpa, ha rossz irányba akkor piros. A kijárat ott van, ahol egyszerre ég a zöld és a piros. Sok szerencsét.

Kevésbé mazochista olvasók kövessék a következő utasításokat: megfordulni, jobbra, előre, balra, előre, jobbra, előre, balra, előre, balra, előre, előre, előre, jobbra, előre, jobbra, előre, előre, előre, előre, előre, jobbra. Az itt található kijárat lesz a jó. Ne is kísérletezzünk a mentéssel, itt ugyanis nem működik.

Serena Morrissey irodájába esünk be. Gyorsan adjuk oda neki az elektronikus szerkentyűt, különben riadóztatja az őrséget. Még egy üzenetet kapunk Phillip-től, melyben megadja a következő informátorunk nevét. No-Kah-Wat, egy öreg indián sámán a Lakona pueblóban. Egy verset és egy cserépdarabot is kapunk még a lánytól. Indulás előtt még ruhát is cserélünk, hogy ne legyünk annyira feltűnőek. (Csak egy kalap és egy ostor hiányzik, s olyanok lennénk mint Indy) Serena elfuvaroz minket az indián faluba az autóján.

A földön fellelhetjük a második cserépdarabot is. A kerítésen lógva felszedhetjük azt a tárgyat, ami minden kalandjátékban előfordul. Igen, ez a kötél. Másszunk le a létrán a föld alá, a kivába. A harmadik darab segítségével rakjuk össze a csuprot, majd rakjuk vissza az alkóvba. Átalakul egy mágikus kígyóvá, majd megjelöl egy titkos lejáratot. A vödröt kössük össze a kötéllel és töltsük meg a kútban. Vegyük fel a kötél szabad végét és vezessük át a két karikán a plafonon. Nem elég hosszú a kötél, tehát toldjuk hozzá a gumipókot. Most már csak a kampót kell beakasztani a gyűrűbe és a vödröt belökni a kútba. Nincs más hátra, mint kézzel rásegíteni egy kicsit és máris szabad az út a titkos templomba.

Az öreg sámán az egész fantasztikus történetet felidézi számunkra. Mesél az időgépről, a feltalálójáról és az orosz tudós gaztetteiről. A negyvenes években Livingstone (nem az Afrika kutató) mellett segédkezett. Fő feladata abból állt, hogy tér és idő koordinátákat jegyzett fel, melyek az időutazás közlekedési lámpái. Egy szerencsétlen napon két orosz ügynök megölte a professzort és ellopta az időgépet. Most már nem csoda, hogy az oroszoknak előbb készült el a bombájuk.

Phillip barátnője éppen transzban lebeg a háttérben. Adjuk oda neki a fényképet és fontos információkkal leszünk gazdagabbak. Kapunk tőle még egy falmintát is, ami majd a házukban lesz segítségünkre. Az öreg indián szívén viseli a küldetésünket, s ezért nekünk adja a varázsbotját.

A következő helyszín a fiú háza a sivatagban. A házban rakjuk be a hiányzó mintát a helyére. A feltáruló titkos rekeszben megtaláljuk a második kristályt is. Vegyük fel a gyufákat a tűzhely tetejéről, majd a polcról a tomahawkot. Jegyezzük meg a harci bárd nyelére kötött címke ábráját. A ház mellett találhatók a kaptárak. Gyújtsuk meg a varázsbotot egy gyufával és űzzük el a méheket. A negyedik kaptárban az egyik lépesmézben találhatunk még egy kártyát. Majdnem ugyanaz az idétlen szöveg található rajta. A kanyon felett repkedő denevérek felé vegyük az irányt.

A barlang bejáratai előtt a jobb oldalon a sziklában van egy mélyedés. Vegyük fel az itt található cöveket, és tekerjük rá az olajos rongyot. Egy szál gyufa és máris kész a tökéletes fáklya. Két bejárat közül válasszuk ki a azt, amelyik felett a tomahawkon található jel van. Bemehetünk a másik bejáraton is, az azonban egy igen éhes barlangi medvecsalád kuckójába vezet. Rövid haladás után egy sziklaomlás elzárja a visszafelé vezető utat. Egy sztalagmitra felnyársalódva megtaláljuk a KGB ügynök holttestét. Vegyük el tőle a mágneskártyáját, neki már úgysem lesz arra szüksége. A liftet ezzel a kártyával tudjuk működésbe hozni.

Mielőtt lifteznénk egy jót, dobjuk el a fáklyánkat. Erre azért van szükség, mert ezek az ultramodern orosz épületek automata füstérzékelőkkel vannak ellátva és abban a pillanatban mikor belépünk a fáklyával, a biztonsági szolgálat egy igen kellemetlen kihallgatásra citál minket a helyi KGB hivatalba.

Visszakerültünk Dr. Molotov laboratóriumába. Ő az aki a mérgező hulladékok megsemmisítésével foglalkozik. Tudományos kutatásai során korszakalkotó felfedezésre jutott. Kitenyésztett egy olyan csótányfajtát amely

mindent felfal ami az útjába kerül, még a radioaktív hulladékot is. Rendkívül nagy számuk pedig a világ élelmezési problémáinak egyik megoldása lehet. Szemléltetésül be is kap egyet.

Menjünk be az időgépbe és rakjuk be a két kristályt a helyére. Most következik a játék legnehezebb része, ugyanis ez is gyorsasági szakasz lesz. Rakjuk készenléti állapotba a tomahawkunkat és menjünk be a doktorhoz. Az éppen a kedvenc bogaraival társalog a világ meghódításáról. Nem igen tetszik neki, hogy eme magasszintű társalgásban megzavarjuk.

Úgy látszik, hogy ma jobb lábbal kelt, mert mielőtt feletetne a kedvenceivel, megölne. Elővarázsol a köpenye alól egy hatalmas revolvert és ránk szegezi. Ne totojázzunk sokat, vágjuk hozzá a baltát. Hátratántorodik és fejjel belezuhan a csótányok ketrecébe, akik azon nyomban végeznek vele. Utolsó mozdulatával azonban sikerül riadóztatni az őrséget.

Másodperceink maradtak arra, hogy az asztalról felvegyük az időgép kulcsát és kirohanjunk a szobából. Ismét szálljunk be az időgépbe és a kulccsal tegyük szabaddá az indítókart. Az órákon be kell állítani az érkezés és az indulás koordinátáit. Ezeket a két kártyán található fura szövegből leshetjük ki (nézzük fordítva a betűket s egyből számok lesznek, 2738 2734).

A brilliáns végjátékra a múltban kerítünk sort. Elküldtük a sebesült tudóst, s ezzel végérvényesen megváltoztattuk a történelmet. Most már csak tényleg rajtunk áll,

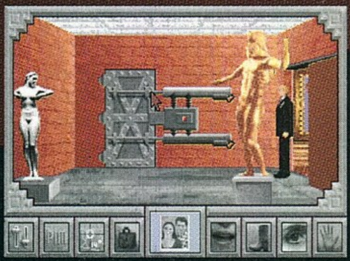
hogy bekövetkezik e az orosz invázió vagy sem. A zászlórúd tövében az egyik szikla alatt találunk húsz dollárt. Naná, hogy eltesszük. A ház lakója nagy horgász lehet, mivel egy gyönyörű pisztráng ékesíti a verandát. Közelebbről megvizsgálva, a szájából egy kulcsot piszkálhatunk ki. Ez nyitja a ládát a tornácon.

Az itt található zászlót vonjuk fel a ház előtt. Egy éppen arra járó repülő meglátja és leszáll. A pilóta tizenöt dollárért hajlandó elvinni Las Cruces-ba. Itt kerül sor a végső leszámolásra. Nyissuk ki a repülő hátulját és vegyük ki a rakétapisztolyt és a hozzávaló patronokat. A raktér tele van dinamittal, ezt nem árt megjegyezni. Töltsük meg a pisztolyt és induljunk el a templom felé.

A templom előcsarnokában másszunk le a lépcsőn. Hangokat hallunk közeledni, ezért bújjunk el hátul az alkóvban. Az orosz atomtudós két énje (az egyik az időutazó, a másik a jelenben élő) és egy pap lép be a pincébe. Az időutazó fogja feltalálni a jelenben az atombombát és ezzel biztosítani az orosz rémuralmat. Egy koporsóban akarják kicsem-

pészni a templomból a feltűnés elkerülése végett. Egy titkos ajtón keresztül eltávoztak a szomszéd helyiségbe. Nincs más dolgunk, mint a nálunk levő kereszttel bezárni őket. Hagyjuk a zárban a keresztet, így nem tudnak kijönni később sem. Itt használjuk fel a jövőben beszerzett gumiószert. Ez is gyorsasági szakasz, ha nem igyekszünk eléggé, felrobbanunk a templommal együtt. Ajánlatos nyitva hagyni az ajtót, a gyors menekülés érdekében. Csavarjuk el a gázkart és rohanjunk ki a templomból. Alig távolodunk el néhány méterre, hatalmas detonációval megsemmisül az egész épület. A robbanás egy tárgyat röpít ki a lángok közül, pont arra a mezőre ahol a repülőt hagytuk.

Az orosz tudós, aki a koporsóban volt, már indította volna a gépet. Lőjünk egyet a jelzőpisztollyal a gép rakterére, oda ahol a láda dinamitot láttuk. A prof egy égő géppel emelkedett a magasba. A bekövetkező balesetben nem maradtak túlélők. Daszvidanyija kamarád! A záró képsorokban Mark Constantine, akár egy John Wayne, belegyalogol a lemenő nap utolsó sugaraiba.



Ennyi lett volna ez a kis leírás-féle. Mint már az elején kifejtettem, nem voltam tőle nagyon elragadtatva, de összességben egyszer végig lehetett menni rajta. Van egy olyan sanda gyanúm, hogy nem utoljára hallottunk hősünkről. Számos megválaszolatlan kérdés maradt hátra. Hogyan kerül vissza Mark a saját idejébe? Hová tűnt el a fia olyan hirteleni? Belenyugodtak-e az oroszok ebbe a fiaskóba? Szerény véleményem szerint egy éven belül meg fog jelenni egy folytatás, ami remélhetőleg messze felülmúlja majd az elődjét. Nem tartom túl valószínűnek, hogy valaki eme leírás segítségével elakadna, ha azonban mégis, akkor nagyon szívesen válaszolok a kérdésekre, mint eddig

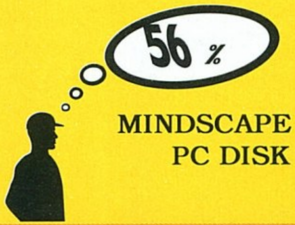
Mocsy

Grafika: 51
Zene : 63
Hangulat:53
Összesen:55
O.K.

WALLS OF ROME

Egy kellemes stratégiai program, mely meg sem közelíti kidolgozottságban egy komolyabb társát, de egyébként jó szórakozást ígér a stratégiát kedvelőknek.

Hardware igény:
386, 2 MB RAM, MOUSE, HD
DOS 5.0



MINDSCAPE
PC DISK

Amikor ezt a programot elhoztam a GURU-ból, mindenki lázas érdeklődéssel kérdezte, mit viszek el. Válaszomra mindössze egy lehangoló "jaaa" volt a válasz. Felkészültem a legroszszabbra, ennek ellenére már a buszon felnyitottam a dobozt, és tanulmányozni kezdtem a kézikönyvet. Ez a program nem lehet rossz, gondoltam. Lehet hogy nem olyan szép, mint a Myst vagy az UFO, de nem mindig a szépség a fontos... Aztán elkunyeráltam a szomszéd PC-jét /ő úgy is a VB-t nézi/, s nekiláttam a tesztelésnek. Határozottan jól éreztem magam. Pontosan ez hiányzott annak idején a Castlesből! Nem mondom, hogy ez idén a legjobb game, de el lehet vele szórakozni ebben a hőségben ... A program igényei: 16 MHz, min. 386, DOS 5.0 vagy 6.0 és 2 MB memória. A stratégiakedvelők semmi esetre se hagyják ki! A zenét inkább felejtsük, de biztos akad otthon néhány kellemes CD, amit hallgathatsz játék közben...

És most lássuk a medvét! A röpke "intro" után, választhatsz több lehetőség közül.

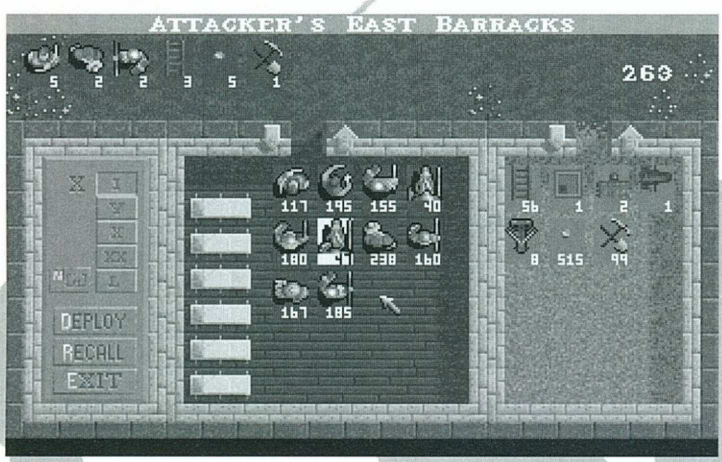
BATTLE. Kezdesz egy új csatát, vagy esetleg folytatod valamelyik megkezdett háborút.
CAMPAIGN. Komplett hadjáratot játszol végig, illetve folytatsz.
EDIT. Itt készíthetsz új térképeket és csatákat, hogy ne unatkozz akkor sem, ha végig játszottad mind a húsz küldetést.

Aki kezdő vagy most játszik először, az játssza le a legegyszerűbb csatát (tutorial). Érdemes védőként és támadóként is csatázni egyet-egyet. A játék célja természetesen a győzelem; adott pozíciótól függően a vár megvédése vagy elfoglalása. Lássuk!

A megjelenő képernyő csúnyácska, de ez még ne keserítsen el senkit. Fent találod a menüket, a bal oldalon pedig az ikonokat. Kapkodni nem kell, amíg nem kapcsolsz sebességbe, a csata nem kezdődik el. Lehet körülnézni, barátkozni a dologgal és persze kilesni az ellenfél alapfelállását. Szépen sorban ballagjunk végig az IKONOKon! Én most leírom az összeset bár kezdéskor a negyede sem lesz használható.

ESC /ököl/. Ez a "meggondoltam magam" ikon. Az utolsó kiadott parancsot törli kívánságodra.

A /kard/. Ezzel tudod az éppen aktuális csapatot a kívánt helyre irányítani. Ha a megadott ponton ellenséges hadtest van, a katonák automatikusan meg fogják támadni őket. Ha nincs ott senki, várják további parancsaidat. Ez azt is jelenti, hogy birkanyáj módjára tűrni fogják, hogy lenyilazzák őket! Még valami, támadáskor nem rendelheted csapataidat az ostromolt várba, amíg nem jutottál át valahogy a falakon /létra, alagút, stb./. A legjobb stratégiának az bizonyult számomra, hogy az ellenséges vártól biztonságos távolságra felsorakoztattam csapataimat. Mikor mindenki elérte a kijelölt álláshelyet, megállítottam a játékot és kiadtam az egyes csapatok feladatait. A fergeteges roham általában elsöprő erejű volt, de a stratégia átgondolása és kidolgozása elsőrendű feladat. Azért is jó ez a módszer, mert mire csapataink elfoglalják álláshelyeiket, addigra jól megfigyelhető az ellenséges erők felállása is!



S /kéz/. STOP. Ezzel a paranccsal bármelyik csapatodat megállíthatod ott ahol van. Mozdulatlanok maradnak, további utasításig.

D /szétfutó fickók/. Csapatok megosztása. A kijelölt katonai egységet kettéosztja. Ezek után érdemes mindkét egységnek kiadni az új parancsot.

M /barátkozó emberkék/. Csapatösszevonás. Először jelöld ki az egyik csapatot, majd klikkelj az ikonra, ezután kijelölheted kihez csatlakozzanak az előbbiek. Ha újabb parancsot nem kapnak, akkor a hadtest az első csapat kiadott parancsai szerint fog tevékenykedni. Mindezekből következik, hogy iszonyú nagy marhaságokat lehet itt alkotni, pl. ha íjász hadtesthez lovasságot rendelünk /halálozási statisztika növelésére kiváló/. Természetesen a parancs nem felesleges, csak csínján kell vele bánni.

E /csákány, lapát/. Ha a csapatodhoz megfelelő eszközt vagy egyebet rendelsz, akkor itt kijelölheted, mire használják őket a katonák. Ez elég sok mindent rejt magában, menjünk szép sorban.

Létra. A várba való bejutás egyik leggyorsabb módja, ha katonáid létrákat támasztanak a falakhoz. Persze nem valószínű, hogy ezt a bentiek tétlenül nézik. Egyrészt le fogják lökdösni a létrákat, másrészt lövöldözni fognak a csapatra. Tapasztalatom szerint egy csapatba körülbelül egy tucat létrást elég kijelölni. A lovasokon kívül bármelyik típusú katona vihet létrát. Mindig küldj egy íjászegységet a létrások védelmére! Általában két-három falszakaszt szoktam kijelölni /amin van lőrés/ és ezt egy-egy egységgel megrohamozni. Megfelelő védettség esetén mindig bejön. A létraemeléshez kiadandó parancs: **"raise ladders"**. Ezek után ki kell jelölni a támadási felületet.
Ha védő vagy, akkor a várfalak megfelelő szakaszain érdemes "létarromboló" embereket kijelölni. Erre a lovasságon kívül bármely csapat alkalmas. A kiadandó parancs: **"destroy ladders"**. A kijelölt falszakaszon katonáid igyekeznek majd megsemmisíteni a falhoz támasztott létrákat. Körülbelül hat ember falszakaszonként elég. Persze nem nélkülözheted az íjászokat vagy a parittyásokat sem, akik megritkítják a lent buzgólkodók sorait!

Bányászat. A másik gyakran használt módszer volt a várba való bejutásra, hogy alagutat ástak a fal alatt. Most Te is megteheted ezt. Ehhez bányászfelszereléssel ellátott csapat szükséges. Ezek után **"undermine wall"** paranccsal kell kijelölnöd a kezdőpontot és az aláásandó falat. Ennyi.

Ostromtorony /hogy van ez szépen magyarul?/. Támadáskor használatos. Egy csapathoz egyet lehet kijelölni a létszámtól függetlenül, de minimum tizenhat katona kell. Lovasság nem alkalmas! Először meg kell építeni a szerkezetet **/build siege tower/**, lehetőleg lőtávolon kívül. Ezek után fogják a katonák /már a torony védelmében/ a kijelölt rendeltetési helyére juttatni. Ha sikerül, akkor a tornyon át sokkal több katona juthat be a várba, ráadásul jobban védve, mint pl. a létrán át. Lassabb módszer és nemcsak időigényes, de ráadásul nem is veszélytelen!

Hídépítés. A folyókon vagy egyéb vizes területeken a csapatok vagy csak egyes egységek nem tudnak átkelni. Ilyenkor egy vagy több hidat kell építeni. A megfelelő elemekkel felszerelt embereket **"lay bridges"** paranccsal küldheted a kívánt helyre.

Faltörő kos. Elkészítéséhez és használatához minimum nyolc katona kell. Ha nagyobb létszámot jelölsz ki az hasznos lehet, mert esetleges támadásnál a "felesleg" az elhalálozott társa helyébe lép, s így nincs fennakadás. Először meg kell építtetni **/"build battering ram"/** a faltörő kost. Ehhez ki kell jelölnöd egy területet, majd behatárolni azt a pontot, ahol használni kívánod. A falnak még kosfejjel sem érdemes rohanni, ez csak a kapunál vezethet eredményre! Nem hiszem hogy szükséges megjegyeznem, de azért mégis; a faltörő kos támadófegyver!

Ostromgép. A felépítéséhez és kezeléséhez minimum hat ember szükséges. A hajítógép nem szállítható, ott kell megépíttetni ahol használni akarod. Ez alapos meggondolást igényel. Ügyelj a fokozott védelemre, hisz Te sem néznéd tétlenül, hogy egy ostromgépet építsenek a falaidnál. A hajítógép tüzes lövedékkel még hatékonyabban pusztít! Ha védő vagy, nem hagyhatod, hogy az ellenfeled megépítse, ha támadó akkor pedig azt, hogy elpusztítsák. Remek, brutális fegyver.

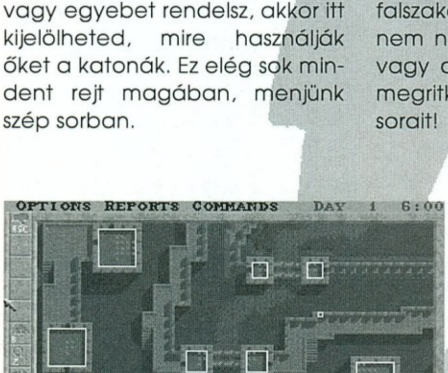
Katapult. Jóval kisebb mint a hajítógép, mozgatható. Kezeléséhez négy fickó kell. Küldd a katapultot a megfelelő helyre **/A/**, majd jelöld ki a célpontot **/R/**. Cool.

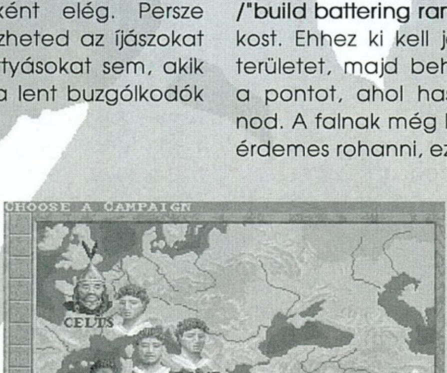
Felszerelés eldobása **/drop equipment/**. Mivel a stuffokat cipelő katonák nem alkalmasak támadásra, előfordulhat olyan szituáció, hogy jobb ha megszabadulnak a terheiktől. Erre való ez a parancs. Ne felejts el újabb utasítást adni!

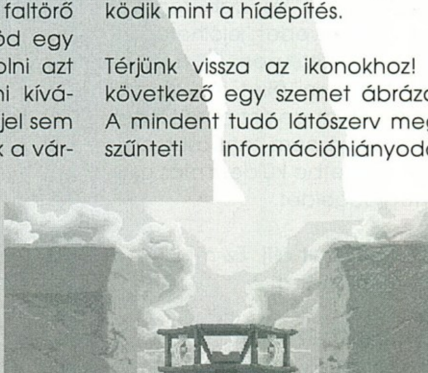
Felszerelés összeszedése **/gather equipment/**. Ha a katonák elesnek az még nem feltétlenül jelenti azt, hogy felszerelésük is megsemmisül. Ezzel a paranccsal felszedheted "hagyatékukat".

A felsoroltakon kívül előfordulhat még, hogy a várárkot kell betömnöd. Ez teljesen úgy működik mint a hídépítés.

Térjünk vissza az ikonokhoz! A következő egy szemet ábrázol. A mindent tudó látószerv megszünteti információhiányodat







bármikor és bárhol. Ha valamit tudni szeretnél, csak egy klikk az egész.

B /házikó/. Barakk. Megint elérkeztünk egy öblösebb témához. Jó, vágjunk bele! Ha belesel a laktanyákba, egy teljesen új szerkezetű képernyő jelenik meg. Itt láthatod a rendelkezésedre álló hadsereget vagy legalábbis egy részét. Innen kell kihelyezned a katonákat a harcmezőre. Bal oldalon a római számokkal kijelölheted, hányasával teszed ki őket. Egy hadtestben maximum ötven fő lehet. A dobó-, illetve lőfegyvereseket nem érdemes a gyalogsággal vagy a lovassággal keverni, de pl. parittyás-íjász vegyes team jó lehet. A középső teremben található a barakk választéka. Ezekből lehet mazsolázni. A jobb oldalon pedig a rendelkezésre álló fegyverek és egyéb cuccok vannak. Először a katonákat, majd a stuffokat tedd ki a nyilakkal. Ha elkészült a csapat, akkor a DEPLOY paranccsal kiteheted a harcmezőre. /A további teendőket az ikonoknál találod/. A római számok mellett két másik ikon is megjelenhet, ha több barakk áll rendelkezésedre. Az M-mel a kihelyezett katonákat átirányíthatod a másik helyőrségre. Az N-nel pedig átkapcsolhatsz a további laktanyákba. A katonákról adott infokat érdemes áttanulmányozni; sebességük, értékük, védekezési és támadási hatékonyságuk, valamint fegyverzetük ismeretében jobban átgondolhatod az ütőképes csapat összetételét.

R /nem-tom mi/. A kijelölt hadegység /lövő és dobófegyverek/ célnegyedét jelölheted itt ki. Persze előtte nem árt a közelbe vezényelni őket. A katonák tulajdonképpen ész nélkül lőnek majd, ezért nem tanácsos a kijelölt övezetbe küldeni más csapategységeidet.

P-p-p-pillanat állj. Ez mi lehet?! Remélem tudod!

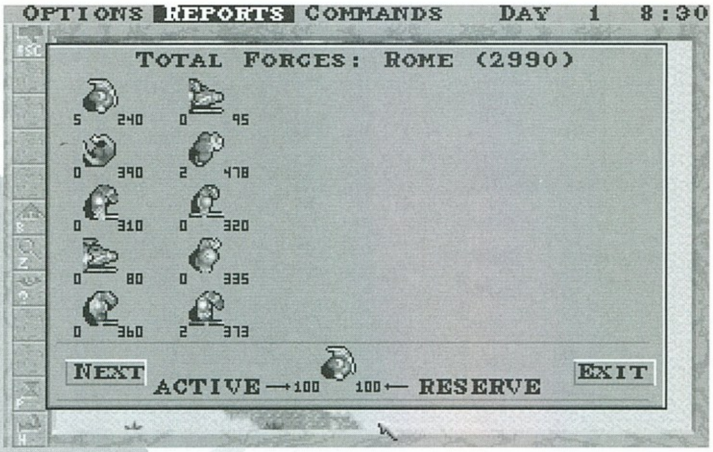
H /muszkli/. Ezt aktiválva a kedves harcosok grafikája helyén mókás hisztogrammok jelennek meg. Itt jól látható az egyes katonák egészségi állapota. A súlyosan sérült embereket küldd vissza a barakkokba, ahol a kórházakban majd meggyógyítják őket. A sebesült úgysem olyan hatékony és újraélesztés nincs.

Z /nagyító/. Három nézetből irányíthatod a csatát; helyi, zóna és stratégia. Ki-ki válasszon igénye szerint.
Mivel sikerült átrágni magunkat minden ikonon, itt az ideje, hogy bepillantsunk a menükbe. Hey, everybody, már nincs sok hátra, tartsatok ki!

OPTIONS.
Itt mentheted ki az állást, kikapcsolhatod a hangot és a zenét /remélem nem vártál mostanáig!/, szabályozhatod a sebességet és... Megnézheted a stratégiailag kiemelt övezeteket /show regions/. Ezen területek elfoglalása és megvédése az elsődleges cél. A lőtávolság jelölése /range display/ lehetővé teszi az értelmesen ehhez kapcsolódó csapatok övezeteit. Ebben a menüben lehet befejezni az aktuális csatát /quit/ vagy visszalépni a harchoz /back to battle/.

REPORTS.
PROGRESS: a grafikonok és táblázatok kedvelői jól fogják itt érezni magukat, jó bámészkodást!
TOTALS: a csapatok és katonák teljes felsorolása; a csatamezőn, a barakkokban és a kórházban.
GROUPS: jól áttekinthető képet ad a csapatokról.
CASUALTIES: mindennapi, illetve összes lebontásban a halálozási listát tekintheted itt meg.
HOSPITAL: a kórházakban ápolják a sebesülteket, megnézheted mikorra várható az embereid gyógyulása.

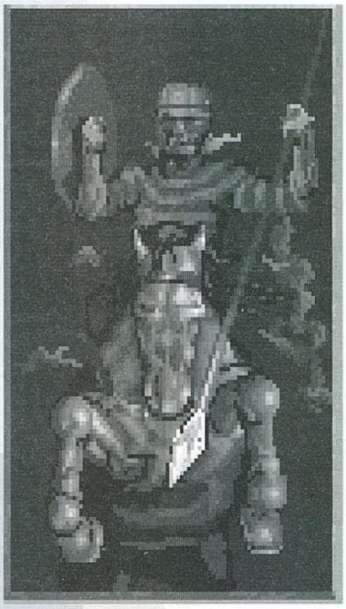
COMMANDS.
FIRE AT WILL: a lövész csapatoknak kijelölheted a célövezetet. Addig fogják lőni, míg van ott ellenfél. Ha a zóna tiszta, várnak újabbak felbukkanásáig.
PATROL: a harcoló csapatoknak jelölheted ki, hogy melyik ellenséges csoportot támadják meg.
RELIEVE: lehetőséget nyújt a csapatok felfrissítésére.
SPLIT GROUP: nem teljesen azonos a csapatok megosztására

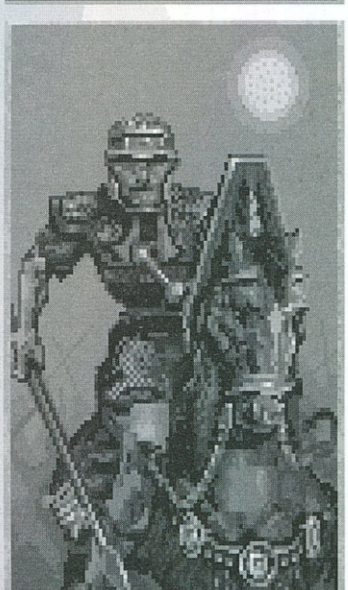


szolgáló ikonnal, mert te jelölöd ki, hogy mely katonák kerüljenek a másik csapatba.
FOLLOW: a kijelölt csapat követni fogja az általad megjelölt másik egységet. Ez ellenséges csapatokra nem alkalmazható! A követők viszont nem veszik át a másik hadtest parancsait is, ezért a kívánt helyre érve várni fogják utasításaidat.
RELEASE: a kijelölt egység visszatér a barakkba.
DOUBLE TIME: kétszeres gyorsasággal halad a kijelölt team, de ez természetesen több energiát igényel. Ennek ellenére vészhelyzetekben nélkülözhetetlen.
FULL RETREAT: ezt aktiválva az összes katonád visszatér a kaszárnyáidba!
CHASE: ellenséges hadtest követése.
TARGET: lőfegyveres csoportnak jelölheted ki itt a "tűzövezetét".
FIGHT GROUP: hasonlít a patrol parancsra, de míg abban a csapategység továbbhalad újabb és újabb ellenséget keresve, itt dolga végeztével további utasításig megáll.
SHOOT GROUP: itt lövészeidnek nem területet, hanem ellenséges csapatot jelölhetsz ki célpontként.

Wow! Ha belegondolok, hogy még mennyi mindent szerettem volna írni és már alig van hely! Sebaj, Ti biztos örültök, végre minden világos /vagy éppen most sötét?/, lehet csatázni. Ha a hadjáratot választod, tekintsd át a történelmi hátteret, hátha ismerős lesz. Persze ha most másképp alakulnak a dolgok, az már nem a Te gondod! Lehet, hogy a leírás kicsit támadócentrikus volt, nem tehetek róla, azt valahogy jobban szerettem. Búcsúzom Cervantes szavaival; "... ha valakit ma legyőztek, holnap ő lehet a győztes".

Lily





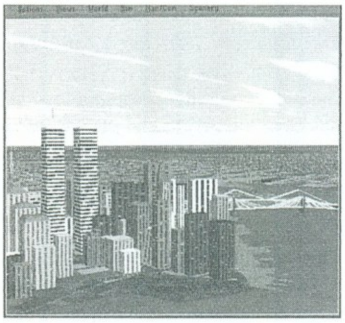
FS5-NEW YORK

Kiváló kiegészítő scenario az FS5 szerelmeseinek, a terep kidolgozottsága nem csökkent az FS5 óta.

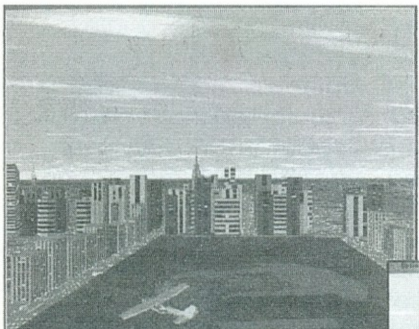
Hardware igény:
386, 2 MB RAM, VGA, MOUSE, DOS 3.2

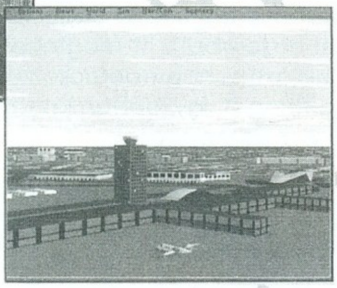
MICROSOFT
PC DISK

New York



EGY ÉLETRE SZÓLÓ ÉLMÉNY:





Mike -szemében leplezetlen elégedettséggel- tekintett a mellette éppen az ülés öveit rendezgető leány felé. Elbűvölte a kabin füstüvegén áthatoló fénysugarak játéka, mely enyhén vöröses árnyalatot kölcsönzött Sherlyn hátul diszkréten felnyírt, aranybarna hajának. Pillantása végigfutott a finom vonású arcon, a nyílt szexuális kihívást sugalló, érzéki ajkakon, azonban mielőtt egy örökkévalóságnak tűnő pillanatra elveszett volna a szempárok tüzében, az interkom statikus zöreje szertefoszlatta az idillt.

"Sierra Romeo Lima 001, az engedélyt megadom!" harsant fel a repülésirányító szenvtelen hangja, mire Mike az ütközésig tolta a gázkarokat. A két turbófan halk duruzsolása éles sivításba csapott át, de mielőtt érezhetővé vált volna a fokozott tolóerőből fakadó vibráció, Mike kieresztette a fékeket. Pillanatokkal később a Gates Learjet futóművei elhagyták New Jersey Newark repterének 22L irányú kifutóját.

Mike finoman csökkentette az emelkedés szögét, majd 900 ft magasságban szintbe hozta a gépet. Északnyugati kurzuson haladva, a New Jersey-i partok felett repültek, a cél New York volt.

A lány szótlan volt, lenyűgözte az elé táruló nem mindennapi látvány.

Mike azonban észrevette a lappangó, egy-egy hirtelenebb manőver alkalmával majdnem kirobbanó félelmet. Ez a felfedezés pedig csak tovább fokozta gyönyörét. Sherlyn eddig a pillanatig számára egyenlő volt az oly annyira gyűlölt női céltudatossággal, mely képes volt mindent feláldozni az eredmény érdekében. Most viszont, Brooklyn déli csücske felett repülve, életében először érezte a teljes felsőbbrendűség mámorító érzését.

Már a Verrazano-Narrows-híd felett suhantak, mikor hirtelen elfordult az Upper New York-öböl irányába. Mire a bal szárnyvég mellett feltűnt a Szabadságszobor, tudta hogy élni fog kiváltságos helyzetével.

Először a Governors Island felé vette az irányt, majd a partok előtt hirtelen a 025-ös kurzusra tért át. Bár egyre növekvő sebességgel közeledett feléjük Manhattan, Mike csak fokozta a sebességet, így pillanatok múlva feltűntek a beköszöntő éjszakára készülődő város fényei. Megközelítőleg a Battery Park felett haladhattak, mikor hirtelen zuhanásba vitte át az ekkor már szinte max. sebességgel száguldó Learjet-et és lecsapott a Broadwayre.

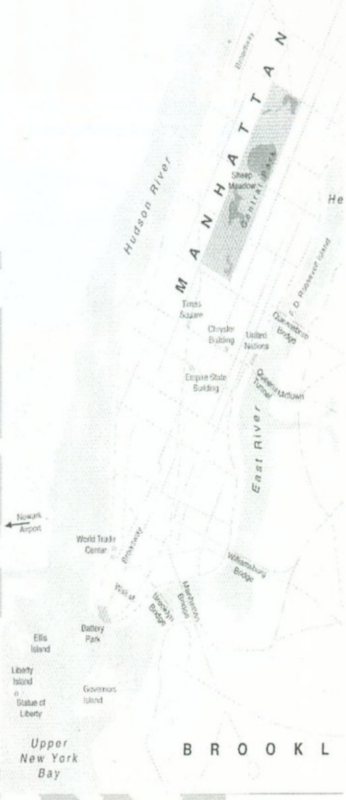
"Ez ám az igazi show!" ordította, amint szétrobbanó ablakok ezreinek, billiónyi szilánkjából font uszályt húzva maguk után emelkedett ki a sötétségbe borult épületek közül. Az Empire States Building mellett elhúzva, egy furcsa, ellenállhatatlan érzés kerítette hatalmába. Most már a lány sikolyairól megfeledkezve csapott le a Times térre. Átadta magát ösztöneinek.

A Learjet hirtelen emelkedésbe ment át, majd egy 180 fokos forduló következett, amint Mike az East River fölé kormányozta a gépet. Fehéren foszforeszkáló, fodros hullámokat keltve száguldottak a vízfelszín felett éppen csak elkerülve a Williamsburg-híd acél pillléreit. A nagy mutatvány végül a Brooklyn Bridge alatt következett be, ahol a vezérsík centikkel csúszott el a vázszerkezet alatt.

Amint a Learjet ismét magasságért küzdött, Mike figyelmét nem kerülhették el a többi épület közül kiemelkedő, 417 m magas iker tornyú felhőkarcoló fényei. Azonnal jobb fordulóba kezdett, a gép pedig minden kormánymozdulatára engedelmesen reagált. Néhány lélegzetvétellel később éles fény világította be a koromsötét Broadway-t.

A világsajtó másnapi szalagcímei a World Trade Center elleni újabb -az előzőnél sokkal sikeresebb- terror támadásról tudósították az ébredő polgárokat. A szakértők véleménye szerint az akció mögött egy közép-keleti fundamentalista terror-szervezet állt.

Sorell'



MICROSOFT GOLF

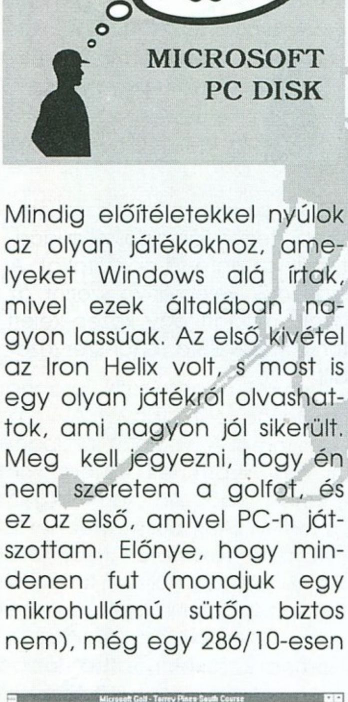
Egy kellemes kis golf program Windows alá, mely akár SVGA felbontásban is képes működni. Nem igér nagyon sok extrát a program, azonban amit nyújt az korrekt.

Hardware igény:
286, 2 MB RAM, VGA, MOUSE, WINDOWS 3.0

83 %

MICROSOFT
PC DISK

Mindig előítéletekkel nyúlok az olyan játékokhoz, amelyeket Windows alá írtak, mivel ezek általában nagyon lassúak. Az első kivétel az Iron Helix volt, s most is egy olyan játékról olvashattok, ami nagyon jól sikerült. Meg kell jegyezni, hogy én nem szeretem a golfot, és ez az első, amivel PC-n játszottam. Előnye, hogy mindenen fut (mondjuk egy mikrohullámú sütőn biztos nem), még egy 286/10-esen



is, de azon inkább nem próbálnám meg. Egy 386/33-on már nagyon jól játszható. Mindössze 3 Mb helyet foglal...

Miután felinstalláltuk és elindítottuk a programot, a verzió regisztrált tulajdonosa lesz az első jegyzett játékos. Alapban egy golfpálya van a lemezen, de a Links 386 bármely pályája installálható alá. Ki tudjuk választani, hogy minden lyukat végigjátszunk, vagy csak az első kilencet (Front 9), vagy a második kilencet (Back 9).

Az első menüben tudunk még játékosokat kreálni (Create Player), és beállíthatjuk a játék nehézségét. Van még két fontos pont, az "Allow Gimmies", ami azt jelenti, hogy ha a labda olyan közel kerül a lyukhoz, hogy a következő ütéssel úgy is beütnénk, akkor nem kell várnunk a következő körre, hanem rögtön "bepöccinthetjük". Az "**Allow Mulligans**" pedig az, hogy ha az ütésünk nem sikerült jól, akkor újra üthetjük anélkül, hogy ez ütésnek számítana a játékban.

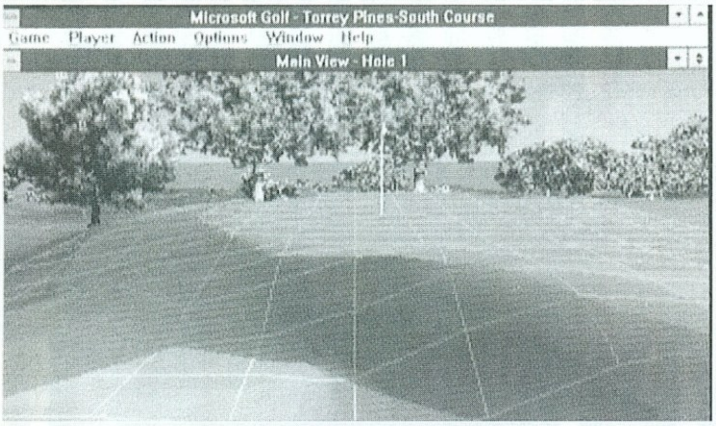
Ha megvannak ezek a beállítások, akkor el is lehet kezdeni a játékot. Négy ablak jelenik meg.

MAIN VIEW: Ez a bal felső ablak. Itt tudjuk beállítani az ütés irányát ("vigyük" oda a mouse pointert, majd folyamatosan tartsuk lenyomva a bal gombot, és állítsuk be a kívánt irányt, majd engedjük el a gombot). Itt megtehetjük azt is, hogy berácsozzuk a terepet, így jobban láthatjuk a domborzatot

TOP VIEW: Innen felülnézetből szemlélhetjük a pályát. A kis zászló jelzi a lyukat, a labda pedig a labda helyét.

SHOT INFO: Itt láthatjuk, hogy melyik játékos van éppen soron *(Player)*, azt, hogy éppen hányadik lyuknál tart *(Hole)*, hogy hány ütésből kellene teljesíteni a pályát *(Par)* és eddig a játékos hánynál (én nem szívesen hánynék) tart *(Shots)*. Itt láthatjuk, hogy a labda pillanatnyilag hol van (az ütőpöckön, a fairwayen, a bozótosban, homokban...). A szél irányát és erősségét a jobb oldalon helyezkedő iránytű, és a mellette levő vonal jelzi. Ha a vonal teljesen fent van, akkor a szél 48 km/h sebességgel borzolja az idegeinket. A *"Distance to Pin"* a lyuktól lévő távolságot mutatja.

SWING CONTROL: A bal oldalon látható kis körrel tudunk ütni. Nyomjunk rá a



SWING feliratra, és tartsuk lenyomva, míg fel nem ér a felső piros sávhoz. Ott engedjük el. Ha előbb engedjük el, akkor gyengébb lesz az ütés, de pontosabb. Ha később, akkor erősebb, de kevésbé pontos. Amikor az alsó sávhoz ér (6 óránál), akkor megint nyomjuk meg a gombot, ez ad egy kis horgot az ütésbe.

Ha sikerül a határon megnyomni, akkor az ütés egyenes lesz, ha előtte, akkor az ütés balra, ha utána, akkor az ütés jobbra fog menni. Minél erősebb az ütés, annál "horgosabb". A nehézségi szint is szabályozza ezt. Ha amatőr szinten játszunk, akkor a horog kisebb mint egy ugyanolyan ütésnél a profi nehézségi fokozatban.

A "Practice" felirat alatt levő két kis nyíllal tudjuk beállítani, hogy üssünk vagy gyakoroljunk. Amikor az ütő feje a labdától balra van, akkor nem fogja az emberünk elütni a labdát, hanem csak lendít egyet, ha az ütő feje a labda mögött van, akkor el is fogja ütni. Itt lehet beállítani az ütésünk fajtáját is:

- STRAIGHT: Egyenes ütés (az alap ütés)
- CHIP: Ez egy fajtája az egyenes ütésnek, de ezt rövid ütőknél használják, ha már közel vagyunk a lyukhoz
- PUTT: Gurítás (csak amikor már nagyon közel vagyunk a lyukhoz)
- DRAW: Egyenes ütés, egy kis csavarással a bal oldalra
- FADE: Egyenes ütés, egy kis csavarással a jobb oldalra
- CUSTOM: Ez az opció lehetőséget ad arra, hogy minden ütőhöz egy saját, speciális ütést alakítsunk ki

A "Clubs"-nál állíthatjuk be az ütőnk fajtáját (erről részletesebben a leírás végén).

Van még két ablak, amit ki lehet nagyítani. Az egyik a "Score Card". Ez nyilvántartás a játékosok ütéseiről, lyukanként leosztva. A másik ablak az "Advanced Shot Setup", ahol a profik beállíthatják, hogy hogyan álljanak az ütéshez.

- STANCE: A két lábunk beállítása (párhuzamosan vagy harántterpeszben legyenek).
- BALL: Minél feljebb állítjuk a labdát, annál jobban alányúlunk az ütővel ütésnél (annál magasabbra megy az ütés). Minél lejjebb állítjuk, annál alacsonyabban fog repülni a labda.
- CLUB FACE: Itt lehet beállítani, hogy amikor elütjük a labdát, akkor milyen szögben üssük meg az ütővel. Minél inkább kifelé néz az ütő eleje, annál inkább jobbra csavarodik a labda. Minél inkább befelé néz az ütő feje, annál inkább balra csavarodik az labda.
- SWING PLANE: Az ütési sík minél inkább kifelé van (/), a labda annál inkább balra csavarodik. A sík minél inkább befelé van (\) a labda annál inkább jobbra csavarodik.

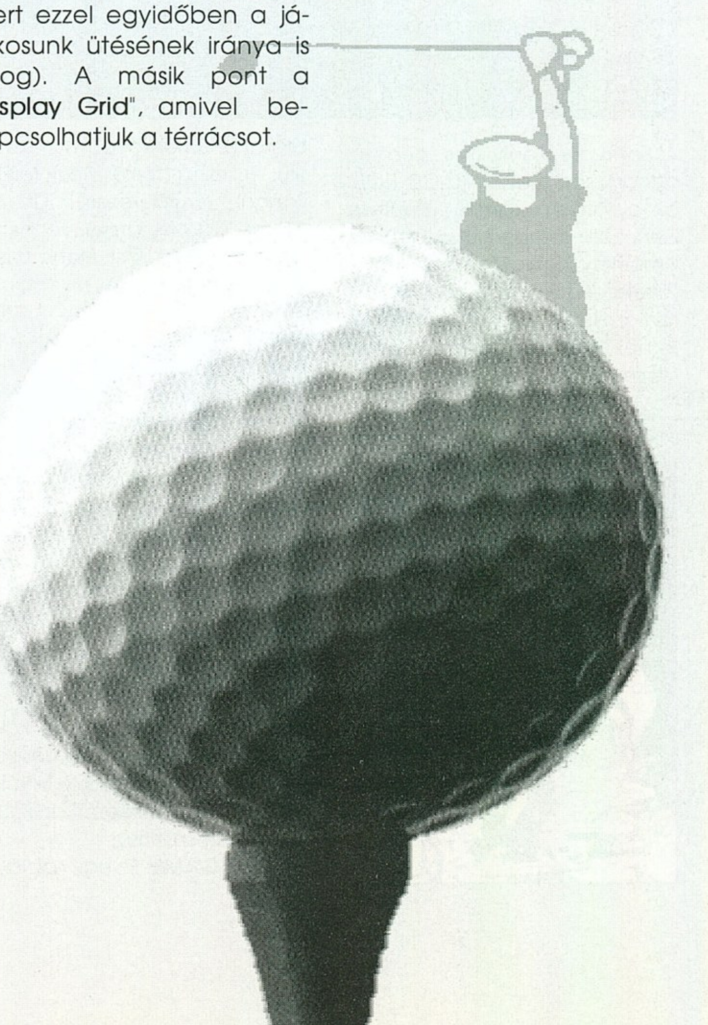
Ha ütöttünk, akkor a "Continue"-val folytathatjuk a játékot, vagy Mulligant / Gimmie-t kérhetünk. Ha a labda kimegy a pályáról, vagy mondjuk fa mögé esik és lehetetlen a lyukra ütni, akkor választhatjuk a "Drop Ball"-t. Ekkor a gép a golf szabályai szerint kiteszi az akadály mögül, -ból, -ből... a labdát, és játszhatunk tovább.

A lehulló menüben az igazán fontos csak az "Options" és az "Action". Az "Options" menüben állíthatjuk be a hangokat *(Sounds)* és a képernyő funkcióit. Az "Action" menüben a "Rotate View" fontos, amivel a nézőpontot forgathatjuk (vigyázzunk, mert ezzel egyidőben a játékosunk ütésének iránya is forog). A másik pont a "Display Grid", amivel bekapcsolhatjuk a térrácsot.

Az ütők:
- DRIVER (D1 & D2): A labda messzire ütése
- WOOD (2W-7W): A labdát alacsonyabban ütik, de a földön tovább gurul
- IRON (1I-9I): A labdát magasabbra ütik, de az kevesebbet gurul a földön
- WEDGE (PW, SW, LW): Ezeket akkor kell használni, amikor közel vagyunk a lyukhoz.

Nos ennyi lenne. Szerintem elég jó kis játék. SVGA grafika, cool digi hangok. Nem lassú, nem foglal el sok helyet, használhatók alatta a LINKS 386 pályái... Mindez - windows alá. Nekem tetszett.

"The Ballkiller" Mr.T.



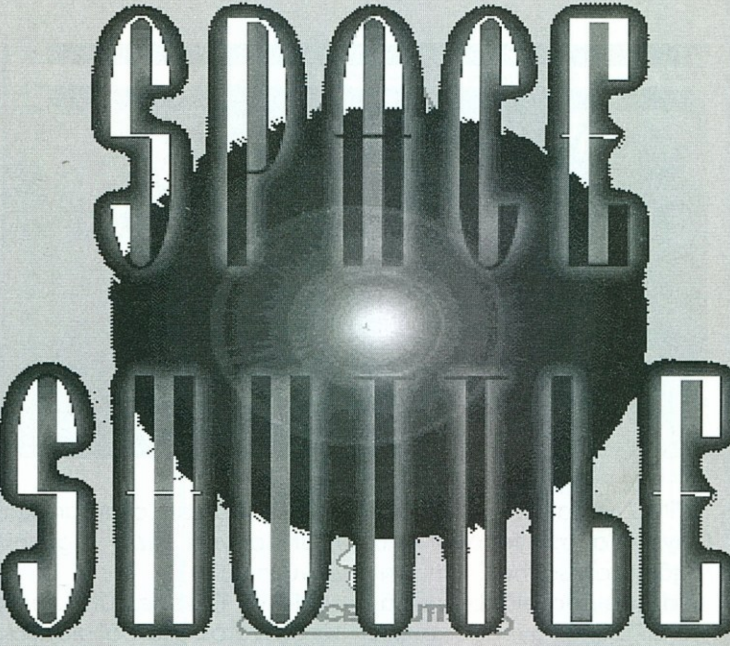
SPACE SHUTTLE

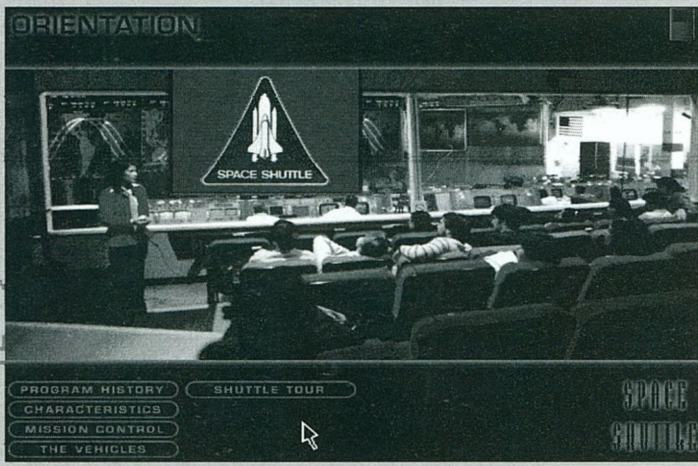
Nagyon príma ismeretterjesztő CD-ROM, de egy kicsit több beleszólásunk is lehetne a történésekbe.

Hardware igény:
2 MB RAM, CD-ROM, HANGKÁRTYA, 10 MB HD

69 %

SOFTWARE TOOLWORKS
PC CD-ROM



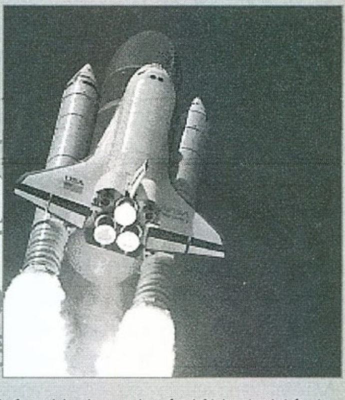


A Software Toolworks igencsak otthonosan mozog az CD-ROM-os oktatóprogramok készítésében. Ezek a programok tényleg kimerítik az oktatás fogalmát, és tökéletes képet adnak a választott témáról. Minden részletre kitérnek, de nem esnek a túlzott részletesség csapdájába.

A SPACE SHUTTLE a NASA-nál folyó munkát mutatja be, a kezdetektől az utolsó fázisokig. Mindent megelőzve hangsúlyozom, hogy ez egy oktató program, tehát no action, no sex, nem háromcsillagos, hanem mindenki számára ajánlott (aki valamelyest konyít az angol nyelvhez).

A vezérlés elég egyszerű (egyszerűbb nem is lehet). Rá kell klikkelni arra a témára, amivel közelebbről is meg szeretnénk ismerkedni. Ha bent vagyunk egy menüben, akkor a jobb felső sarokban levő ikonra kell klikkelnünk, hogy a távirányítót "előhívjuk" (Gyere ide!). Ennyi. A menü egy távirányító formájában jelenik meg.
A következő gombok találhatóak rajta: Orientation (tájékoztató), Training (felkészítés), Mission Launch (küldetések), Lift Off Game (táblás játék), Terms (fogalmak), Help, Exit, Done (vissza az előző menübe).

ORIENTATION: Ez egyfajta bemutatkozó előadás, ahol megtudhatjuk az alapokat. Honnan jött az ötlet, mik voltak a küldetések céljai, milyen űrrepülők vannak, voltak és ezek ismertetése (Columbia, Challenger, Atlantis...), a ruházat bemutatása...
TRAINING: Itt kaphatunk egy átfogó képet a kiképzés céljáról, a nehézségekről, az életről az űrben, az űrben végzett munkákról, a felszerelésekről...
MISSION LAUNCH: Itt 53 küldetést ismerhetünk meg részletesen. A kilövéstől kezdve a küldetés feladatán, sikerén, bukásán át a földreszállásig.
LIFT OFF GAME: Ez egy táblás játék, ahol két percünk van arra, hogy a starthelyről eljussunk a kilövést jelző kockáig. Mindig kell egyet dobni, és a feltett kérdésre válaszolni. Ha sikerül, akkor annyit léphetünk, ahányat dobtunk. Ha nem sikerül, akkor újra kell próbálkozni. A kérdések a megismert fogalmak közül kerülnek ki. Elég könnyű, de jópofa.
TERMS: Ez egy lexikon, az összes előforduló fogalomról.
HELP: Ezt szokták kiabálni az angolok, ha megtámadják őket "HELP! HELP!", itt is segítséget lehet kérni vele.
EXIT: Kijárat (?)
DONE: Vissza tudunk lépni vele abba a menübe, ahonnan kértük a távirányítót.



Ennyi. Elég "komplex" program. Most repül a ... véleményem. Szerintem ez egy nagyon profi módon kivitelezett oktató program. Mindenre kitér, tele van képekkel, animációkkal. Végig "beszél", ráadásul tökéletesen érthető. SVGA (640×480×256) grafikája van, jó digi képek, az animációk már nem annyira (a fekete-fehérek kitűnőek, a színesek nem az igaziak (ennyi belefér)), ráadásul a feldolgozott téma is érdekes. Szerintem COOL. Egyszer átnézni mindenképpen megéri.

Mr.T.

Hú de meleg van. Hiába van itt körülöttem néhány PC, nem tudom másként elkezdeni ezt az oldalt csak úgy, hogy leírom azt, hogy hú de meleg van. Pedig mindegyik masinériában van egy remek kis ventillátor, de miután másodfokú égési sérülést szenvedtem amikor odadugtam az egyik kezem a kifújónyíláshoz (hűsölési próba végett), rá kellett döbbennem, hogy az egész nem is ér semmit. Legalábbis nekem nem, mert a gépet lehet ugyan, hogy hűti, de ettől nekem még nem lesz jobb kedvem. Sőt.
Mindegy, mostmár kibírom ezt a kis időt amíg beszenvedem a levrovot, aztán meg úgy is fogom magam és elmenekülök egy hűvös és árnyékos helyre és addig fogok pihenni amíg csak akarok. Vagy amíg hagynak. Na jó, akkor talán ennyit mára a bevezetőnek szánt töltelékszövegből, lássuk az elképesztően érdekfeszítő leveleket.

Interjú (má' megint)
Hájj Brazil! Hogy vagy? Figyelj a TIE-FIGHTER mikor lesz meg PC-re? Ugyanis a **** shopban azt mondták... *(stb, stb ez most kimarad. - Brazil)* Szóval segíts mert megőrülök. (Azért se segítek. Tanulmányt akarok írni az "Emberek megőrülése TIE-FIGHTER hiány miatt" címmel, és úgy döntöttem, te pont jó leszel kísérleti alanynak. Hírneves leszel! Brazil)
Más. Kérdések.

1. Volt valaha rég (kb 3 éve) 1 újság, a neve Computer Mánia, azt is ti szerkesztettétek? Ugyanis benne van egy BERRR nevű emberke (3 R-rel), ő lenne Bear?
Nem mi szerkesztettük. Akkor még most is meglenne és az egész világon ismernék... A Bear biztos nem BERRR, és nem is volt, a berregéssel legutóbb 3 és fél évesen volt kapcsolatban, amikor apukájától kapott egy kisautót és azt tologatva berregett.

2. A Kriszta hány éves?
Titok.

3. Bear-t tényleg Lienkowiche Kispál Gábornak hívják?
Hoppá. Valami baj történhetett a biztonsági rendszerünkkel, úgy látszik bizalmas információk szivárognak kifelé. Nincs mit tagadni tehát: nem.

4. PC-re a Mortal Kombat II mikor lesz (remélem minél előbb)?
Reméld még egy kicsit, de nekem egyébként fogalmam sincs róla.

5. Melyikőtök cigizik, pipázik, szivarozik (név szerint légy szíves)?
Senki. Egészséges társulat vagyunk. Bizony.

6. Milyen kocsitok van (név szerint légyszi)? Nekem testarózsám.
Ezt fölösleges lenne felsorolni, mivel mindegyikünk elég sűrűn cserélgeti az autóját, van úgy, hogy hetente kétszer vagy háromszor is. Ezért most eltekintek a felsorolástól.

7. Milyen suliba jártatok? (általános után?) (Név szerint légyszi)
Suliba természetesen semmilyenbe. Kocsmákba oda igen, de ki emlékszik már arra a sok címre? (Érdekes, ezt mintha már kérdezte volna valaki a normál GURU-ban. Ennyire érdekli ez az embereket? Megáll az eszem.)

8. Ez egy kérés lesz!!! Éljen, kérés lesz!!! Éljen, kérés lesz!!! Úgy látszik meghülyült a tollam!!! *(Hmm. Biztos, hogy a tolladdal van baj? - Brazil)* Kérés lesz!!! KUSSS!! Na, levettem egy másik tollat!! Légyszi Brazil, tegyél bele a levrovba, jóóó??? A másik kérésem az lenne, hogy légyszi küldj már listát PC-re (csak nekem) (kapsz 1 karton csokit). Jóóó?
Az első kérésedet teljesítettem, mert különösen jó kedvemben találtál, és különben is, az ilyen jellegű levelekkel jól telik a levrov, nekem meg már nagyon melegem van. A második kérdésedet nem értem egészen pontosan. Miféle listát küldjek én neked PC-re? A legutóbbi lista a Schindler listája volt, de az is a moziban volt, ha jól emlékszem, nem PC-n.

Na megyek kajálni, majd folytatom. (1/2 óra múlva) Képzeld mit ettem: szójahús paprikásrizssel, RUMOS szelet. A Bearnak üzenek, jobb mint a sör. *(A Bear üzeni, hogy akkor egyél sok ilyet. - Brazil)*
Mellesleg azért rakj be a levrovba ha már havonta megveszem a guru-t. Bocs: GURU-t. Na üdvözöl Beavis&Butthead alias SpoonMan.
Ui.: 2 hét múlva megint írok.
Ui2.: A fantasy rovat nem kéne (...) *(De KELL és punktum. Brazil)*
Ui3.: Brazil rakj be a levrovba!! *(Kezdsz kissé egyhangúvá válni. Brazil)*
Ui4.: Brazil, te tényleg Néger vagy??? *(Nem, csak néha kissé sötét. A kettő azonban nem keverendő össze. Brazil)*

Brazil's HelpLine
Helló Brazil! Arra vagyok kíváncsi, hogy a 94/2 számban leközölt Terminátor 2 működik-e AT286-os PC-n. Ha működik, akkor légy szíves írd meg, hogy hogyan lehet hozzájutni. Ja az illetékes monitor csak CGA. Ha már itt járok, akkor azt is megkérdezem, hogy ugyanilyen gépre jó-e a Sam&Max, Cosmic Spacehead (...) és a Disposable Hero. Ha tudod, ezeknek a programoknak a megszerzési lehetőségét is küldd el. A Gonosz Hercegről sem tudom milyen gépre való. (...) (Fróna István, Martfű)

Azt hiszem, lassan indítok egy külön helpline rovatot, mert úgy veszem észre, hogy nagy szükség van egy ilyenre (ezt azért még persze alaposan meggondolom). Szóval:

1. Van rá egy majdnem tuti fogadásom, hogy az általad felsorolt programok a megadott gépen nem fognak működni, és ennek az oka leginkább a CGA és nem az, hogy a gép 286-os. Az egy más kérdés, hogy egy VGA-val felszerelt 286-oson egyik sem lenne élvezhető. A megoldás tehát... (nem írom le, mert szörnyen hangzik, még elgondolni is szörnyű)

2. Jó ha tudod, hogy az Amiga programok ritkán futnak PC-n, pl. az általad említett Disposable Hero sem kivétel.

3. A GURU-ban (általában) benne szokott lenni, hogy egy program melyik típusú gépen fut. Ha minden jól megy, akkor az értékelésnél keresgélve előbb-utóbb ráakadsz. Ha értékelés nincs, akkor a cikkből ki kéne, hogy derüljön. Elvileg. Ha semmi nem utal rá, akkor nem marad más, használni kell a hatodik érzékedet erre a célra. Esetleg megkérdezheted egy barátodat is, vagy egy olyat, aki vélhetőleg tudja, és jószívű is nagyon. Én most különösen jószívű vagyok, és elmondom neked, hogy a Gonosz Herceg C64-re készült el.

4. Ha a GURU nem árulja az adott programot, akkor keress meg néhány szoftverkereskedőt. Itt nevet és címet nem írok le, mert ingyen reklám még a levrov-ban sincs.

Egy üdülő kisdobos levele
Hi GURU team! (Jó, tudom, hogy elcsépelt, meg mindenki ezt írja, de hát találjatok ki ti jobb bevezetőt) Ez a levél 2 igen jól megkülönböztethető részből áll, mert hogy meg van számozva.

1. azaz első azaz egy pont rész. Greetinx külföldről. Biz, mert nem ám otthonról írok, hiába jó gép a 486DLC, azért ide nem hozhattam magammal. Naszóval akkor tehát úgy. Itt vagyok Horvátországban egy kilóméterre a tengertől egy bizonyos "Medveja" nevű faluban (igen, Bear, névrokonod) és nincs jobb dolgom, minthogy nektek írjak levelet. *(Nekem biztos lenne. - Brazil)* Ráadásul kézzel! Persze mást is szoktam itt csinálni, olvasgatom a régebbi GURU-kat, mert persze magammal hoztam őket szellemi táplálék gyanánt. (Sőt ezért kérek Braziltól egy kisdobosi pirospontot) *(Na jó, nem bánom. - Brazil)* A nap dögmeleg, billentyűkhöz szokott kezeim meg sajognak a sok írástól, de kitartok, csak ezt a részt fejezem be.

2. (második rész, gyengébbeknek): GURU RULES! A címet olvasd 1*űen magyarosan rulez-nek (tényleg, brazilosan hogy hangzik) *(Ugyanígy.- Brazil)* Ez tehát a dicséret része, amit szerettem volna rövidre fogni, de nem fog menni (...) *(De fog! Látod ott azt a három kis pontot zárójelben? - Brazil)*

Kérdések (ez lenne a 3. rész, ha addig el tudnék számolni) (...) *(Itt lennének a kérdések, ha beírtam volna őket. - Brazil)*

4. rész: utóirat(ok)
Ui1.: Mikor lesz már PC-GURU?
Ui2.: A képeslapot háttérnek tegyétek be a levrov-ba!
Ui3.: Cserébe megvághatjátok a levelet 1-2 helyen. Ennyi, Hasta la vista, Sayonaa, Goodbye, daszvidanya, csaó. (Hózer Balázs, Budapest)

Ezt a levelet mindenki elriasztására tettem bele a levrovba. Ebből is látható, hogy egyes embereken mennyire el tud hatalmasodni az a ragályos kór, amit úgy hívnak, hogy PC. Melléktünetként, mintegy jóindulatú fertőzésként még diagnosztizálható a GURU-őrület, de az nem baj. Azért az megható és nagyon jól esik, hogy még nyaralás közben is gondoltok ránk, komolyan mondom, hogy teljesen könnybe lábadt mindkét szemem (ez költői túlzás volt, nem kell elhinni). Remélem azért a GURU olvasgatás és a PC-ről meg a játékokról való *ábrándozás közben néha észrevettétek, hogy hol vagytok, és naponta legalább fél órára el tudtátok felejteni azt a nyomorult számítógépet. Nem árt az néha, mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki legalább egyszer. Ha máskor nem is, de legalább nyáron.*

Hoppá, stop! Már majdnem elkezdtem egy következő levél beírását, de még idejében lefékeztem magam. Még a végén el fogom felejteni itt a nagy meleg hatására, hogy a PC GURU levelezése még csak egy oldal és fölöslegesen végzek kimondottan megerőltető, hogy úgymondjam hősies munkát. Nem szabad túlzásokba esni, ezért most gyorsan le is állítom magam és csak egy hónap múlva fogok újabb oldal telefirkálásába.

Brazil

PC CD

CLUB KoBaK

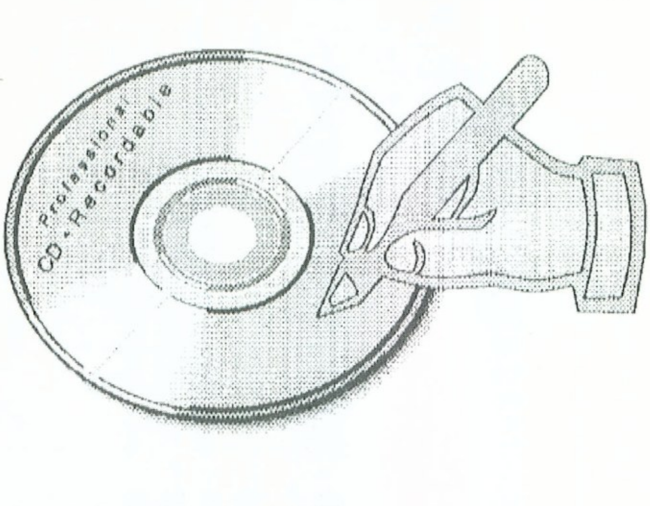
Ha egyszer komolyan játszani akarsz

	Tagoknak (N/B)		Postán (N/B)		Elad.ár (N/B)	
MegaRace	3,623	4,529	4,024	5,030	4,225	5,281
Myst	6,356	7,945	7,060	8,825	7,413	9,266
Rebel	4,952	6,190	5,500	6,875	5,775	7,219
Mad Dog	2,976	3,720	3,307	4,134	3,471	4,339
Who shot JR	4,963	6,204	5,515	6,065	5,790	7,238
HellCab	6,343	7,929	6,343	4,134	6,659	8,324
The Maddams	4,367	5,459	4,852	6,894	5,094	6,368
Iron Helix	2,976	3,720	3,307	7,929	3,471	4,339
Critical Path	4,367	5,459	4,852	6,065	5,094	6,368
Quantum Gate	3,622	4,528	4,024	4,134	4,225	5,281
Comanche	7,501	8,814	7,835	6,605	8,226	10,283
Dune	2,976	3,720	3,307	5,030	3,471	4,339
Privateer	8,441	10,551	9,379	9,794	9,847	12,309
Dinosa.&Spac	2,875	3,594	3,194	4,134	3,353	4,191
Inca II.	3,626	4,533	4,024	11,724	4,226	5,283
Lord of t.Ring	2,976	3,720	3,307	3,993	3,472	4,340

Bemutató vétel előtt. Árlista lemezen. Amíg a készlet tart.
1024 Budapest, Margit krt. 29/B. • Tel./Fax: 136-24-83
Nézd meg az árakat és döntsd el eljössz-e?

CD-ROM és AUDIO CD

lemezek egyedi és kisszériás gyártása!



CD-ARCHIVE KFT.

1162 Budapest,
Temesvári u. 30.

Tel.: 06-30-333-781
Fax: 271-41-73

CD-ROM lemezek írását vállaljuk a következő adathordozókról:
- winchester
- CD-ROM
- streamer
- DAT

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

SEGA

MEGADRIVE II & MASTERSYSTEM,
SEGA JÁTÉKOK, GÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK
HATALMAS VÁLASZTÉKBAN !

PC

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK, MOUSE-OK
MOUSE PADOK, ÜRES LEMEZEK.
MICROSOFT AKCIÓ!!!

AMIGA 500 & COMMODORE 64

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK ÉS
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

NINTENDO

JÁTÉKOK, JOYSTICKOK ÉS
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

Cím:
Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.

WIN COMPUTER

WIN

1067 Bp., Szondy u. 19. • Tel.:153-43-04 • Fax:117-2834
Nyitva: hétfő-péntek 9-17h-ig.
COMPUTER & MULTIMÉDIA

SOUND GALAXY hangkártyák:	
SG BXII 8 bit hangfalakkal	5.600,-
SG 26 bit multikompatibilis 3CD interfész	12.900,-
SG 16 extra MPU-401 kompatibilis	16.000,-
SG Wawe kártya hullámtábla (128 hangsz.)	13.600,-
SG Midi kit	4.800,-
SG adapter Sony CD-ROM-hoz	1.000,-
AZTECH CD-ROM dupla seb.	16.600,-
ultra cache * Video on CD * Kodak fotoCD multisession * direct audio skipping * MPC II	
ASTEROID multimédia package	29.960,-
(Aztech CD-ROM + Nova 16 hangk. + 3 CD)	
VIDEO GALAXY (1 MB)	32.000,-
(TV/VIDEO interface, 16 millió szín, real time digi)	

A fenti árak az Áfát nem, de az 1 év garanciát tartalmazzák.

POST EDISON COMPUTER GRAPHICS

FIGYELEM!

3D ANIMÁCIÓ

MUNKATÁRSAKAT KERESÜNK 2d.3d ANIMÁCIÓS MUNKÁRA.
PC-S KÖRNYEZETBEN.KÉSŐBB MÁS RENDSZEREKEN IS.
SZÁMÍTÓGÉP ISMERET.GRAFIKAI KÉPZETTSÉG NEM HÁTRÁNY.

TELEFON: 176 33 33/317 . 06 30 418 707 . 06 30 418 708 . 06 30 418 709

PC GURU

94/4

A szórakoztató informatikai magazin

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

A PC GURU ingyenes havi hardware - software melléklete.

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel Tel.: 183-4153

TARTALOMJEGYZÉK

MS Works 3.0 1.rész 2

Hírek a nagyvilágból 6

SCSI AudioMachine 8

CD-k, CD-s újságok, 3D Studio 9

Sound Galaxy hangkártyák 10

Olivetti nyomtatók 11

Multimédia CD-ROM-ok 12

Gravis Ultrasound Max 14

PC CD-ROM-ok 15

SVGA MONITOR COLOR : 24288 +ÁFA
CDROM SONY : 14.996 +ÁFA
SB 2.0 : 4096 +ÁFA
MINITORONY : 4272 +ÁFA
1MB RAM : 3576 +ÁFA

SVGA : 30.360 Ft
CDROM : 18.745 Ft
SB 2.0 : 5120 Ft
MINITORONY : 5300 Ft

NÉVJEGY

Microsoft Hungary
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.
Tel.: 268-1668
Fax.: 268-1558

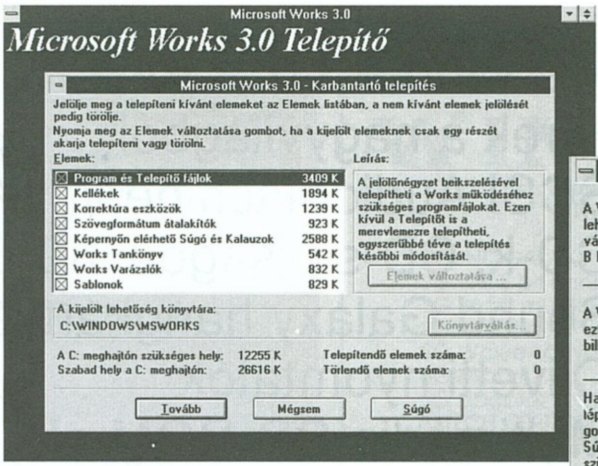
Microsoft Works 3.0

A most induló ötrészes sorozatban megismerkedhetünk a Works for Windows programcsomag 3.0-s, magyar nyelvű változatával, annak felépítésével, szolgáltatásaival és használatával.

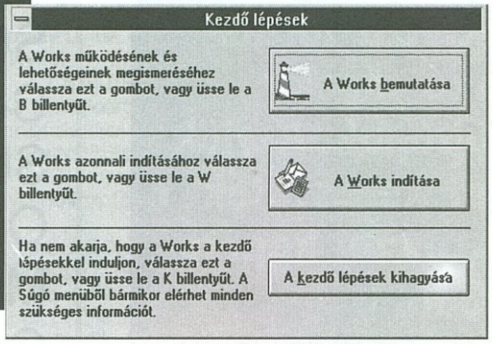
1. Az alapok

A Works egy integrált rendszer, mely egy szövegszerkesztőből, egy számolótáblából és diagramkészítőből, egy adatbázis-kezelőből és jelentéskészítőből, egy adatátviteli programból, a MS Draw rajzoló programból és kiegészítő kellékekből áll. Az integrált rendszerek leglényegesebb tulajdonsága, hogy az egyes alkalmazásokból minden nehézség nélkül átvihetünk adatokat más alkalmazásokba, továbbá az sem igazából hátrányos, ha hasonló felhasználói felülettel rendelkeznek a különböző feladatra készült programok.

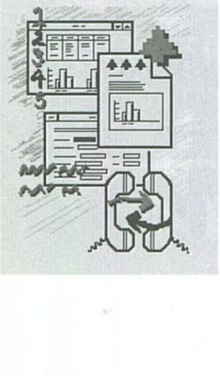
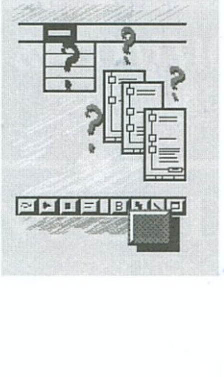
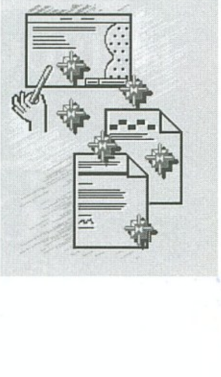
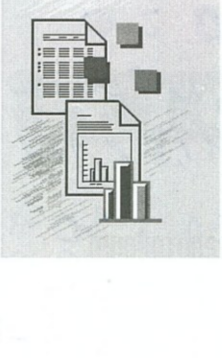
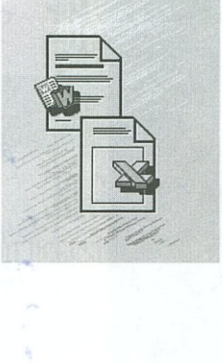
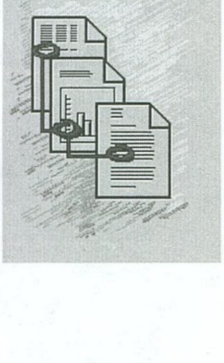
A program használatához 386 processzorú gépre, 3.1-es Windowsra (a kelet-európai, vagy a magyar változat használata javasolt) és a teljes installáláshoz 14 MB szabad helyre van szükség a hard disken. Ez utóbbi minimális telepítés esetén 5 MB-ra csökken. A telepített részek utólag a Microsoft Works Telepítő elindításával módosíthatóak. A telepítő (a más alkalmazásokhoz adottakhoz hasonlóan) nem a még szükséges, hanem a kiválasztott részek által összesen elfoglalt helyet írja ki. Ez abban az esetben, ha kevés a hely a hard disken viszonylag zavaró, de a telepítő működését szerencsére nem befolyásolja.



A sikeres telepítés után a program egy Kezdő lépések panellel indul, melyben választhatunk a Works bemutatása, elindítása és e panel kikapcsolása közül. A bemutatót választva elindul a Works tankönyve. Az üdvözlés után ismét választhatunk, hogy új felhasználóként a teljes, vagy gyakorlott Works felhasználóként csak az új szolgáltatások bemutatóját kívánjuk végignézni. A bemutató néhány képpel és alkalmazás megmutatásával ismerteti a program főbb erényeit. A gyakorlott felhasználók gombját választva kb. a bemutató felénél kapcsolódunk be, amikor a Kalauz, a Sablonok és a Varázslók előnyeit ismerteti. A bemutató végén említésre kerül, hogy további ismeretek honnan szerezhetők. Zavaró, hogy a kézikönyv hivatkozott fejezetének neve nem pontosan egyezik meg az itt megadottal, ill. az is, hogy a Shift+F1-gyel elérhető tankönyv indítása előtt mindenképp ki kell lépni a bemutatóból (a kiírás szerint a kilépés csak feltételes). (Elismerem, a fordítóknak nincs könnyű dolguk az angol változat fordításakor, de az hogy 'visszatérhet' vagy 'térjen vissza' számomra nem teljesen ugyanazt jelenti.)



Tehát a **Kezdő lépések** paneljéhez visszatérve, kikapcsolhatjuk a panelt, mely ezután a Works indításakor nem fog megjelenni. Ha még csak ismerkedünk a

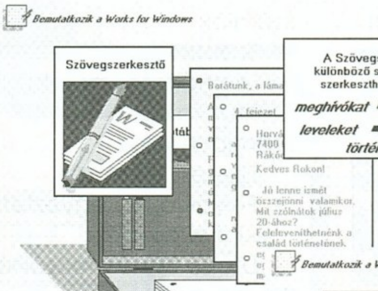







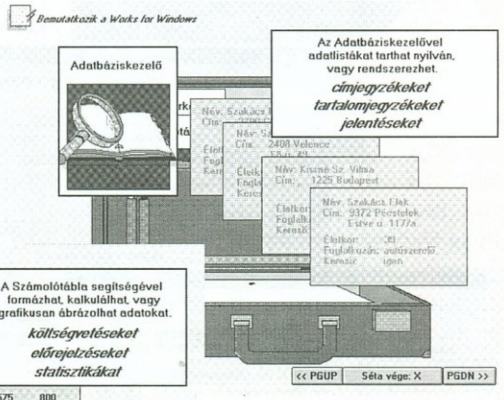
számítógéppel vagy a Works programcsomaggal, akkor bátran indítsuk el Shift-F1-gyel a tankönyvet, mely hat részből áll: alapok, szövegszerkesztő, számolótábla, adatbáziskezelő, adatátvitel és az eszközök együttes használata.

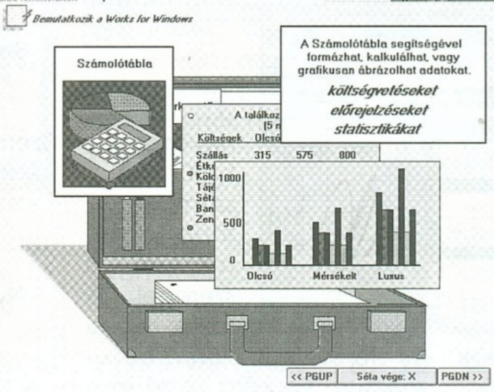
Az alapok fejezet további két részre bomlik: a számítógépekről általában és a Works for Windows bemutatkozása. A számítógépekről általában rész a hardvert, a memóriát, a mágneslemezeket és a szoftvert mutatja be, míg a bemutatkozás a korábban megismert **Kezdő lépések**kel egyezik meg.

A többi részen belül egy-egy menüpont található a '**Bemutatkozik a ...**' megnevezéssel. Ezek mindegyike egy rövid, néhány perc alatt áttanulmányozható ismertető, hogy miért van szükség az adott típusú programra, és azt pl. mire lehet használni. A programmal való ismerkedés keretében foglaljuk össze röviden mi is, hogy milyen célokra használhatók az egyes programok (mélyebb ismeretekkel rendelkező olvasóink, most ugorhatnak egy kisebbet az olvasásban).

Szövegszerkesztő: vitathatatlanul a legismertebb számítógépes alkalmazás. A kézzel írt levelek javíthatatlanságával szemben az írógépek használata (főleg az utóbbi idők egy, majd később néhány soros memóriával rendelkező típusai) mérsékelt javítási lehetőséget biztosítottak a gépelő részére. A szöveg átszerkesztése, vagy akár csak kisebb átfogalmazása, a szöveg újragépelését vonta maga után. A helyesírási hibák és az elütések kijavítása szintén újragépeléssel volt csak megoldható, melynek során (tisztelet a kivételnek, aki gyorsan és hibátlanul tud gépelni) újabb, valószínűleg máshol elhelyezkedő elütések keletkeztek. E munkamódszer a mostani tizen/huszonéves korosztálynak már szinte elképzelhetetlen. Egy számítógépes szövegszerkesztő segítségével lehetőség nyílik a szöveg gyors átszerkesztésére, figyelemfelhívó elemek alkalmazására (pl. aláhúzás, dőlt betűk, vagy más betűtípus és -méret használata). Vagy a szövegbe illeszthetünk grafikákat, táblázatokat - ragasztó és olló használata nélkül. Az egyéb szolgáltatások közül kiemelendő, hogy ellenőrizhetjük saját helyesírásunk.



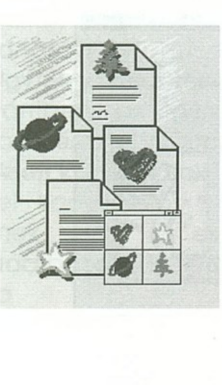


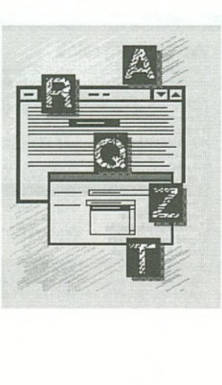


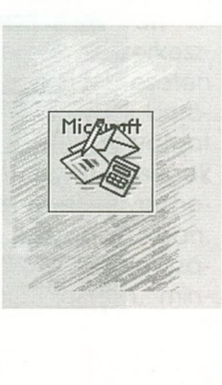
Számolótábla: a gazdasági számítások során sokszor kell ugyanazokat a műveleteket többször elvégezni. Többek közt ennek az egyszerűsítésére is szolgál a számolótábla. A táblázat egyes celláiba írt adatokat használhatjuk számításunk bemenő értékeiként, melyek közt a legkülönfélébb műveleteket adhatjuk meg. Legegyszerűbb esetben pl. csak két cella összegét képezzük, a legbonyolultabb esetben... (ezt inkább ne részletezzük). Ha egy bemenő adat megváltozik (pl. ismét leértékelik a forintot), a tábla segítségével pillantok alatt újra számíthatjuk pl. az általunk forgalmazott termékek fogyasztó árát.
A Works számoló táblája 76 különböző pénzügyi, statisztikai és tudományos függvénnyel áll a rendelkezésünkre. Ezek ismertetésére a sorozat egy későbbi részében még visszatérünk. A számoszlopok mögötti információ sokak számára nem sokat mond, ezért eredményeinket diagramban is megmutathatjuk. A tábla adatainak változását a diagram automatikusan követi.

Adatbáziskezelő: gyakori feladat, hogy valamilyen adatot nyilván kell tartani - legyenek azok akár a kölcsönadott könyveink, vagy egy üzlet raktárkészlete. A két véglet között azonban rengeteg nyilvántartási lehetőség akad: ügyfeleink, barátaink vagy rokonaik címe, telefonszáma stb. Egy adatbázis kezelő segítségével (ha egyszer rászánjuk az adatokkal történő feltöltéshez szükséges időt) gyorsíthatjuk a különféle szempontok szerinti visszakeresést, rendezést. De felhasználhatjuk egyszer beírt adatainkat más célokra is, pl. az adatbáziskezelő segítségével nyilvántartottak részére körleveleket küldhetünk, melyben személyre szóló megszólítást és más személytől függő adatokat helyezhetünk el. (Pl. felszólíthatjuk, hogy fizessen be 2 Ft hátralékot szeptember 15-ig.)

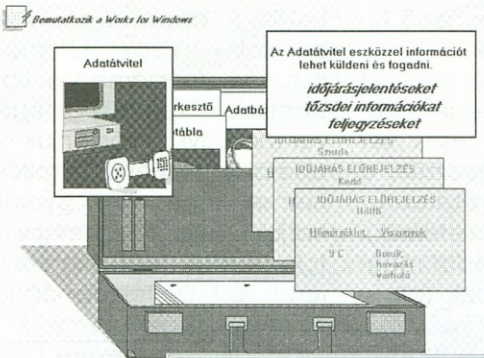
Adatátvitel: a programokkal végzett munka során nem lehetünk teljesen elszigetelve a világtól. Gyakran szükség lehet, hogy munkánk eredményét modem segítségével máshová juttassuk el, vagy információs rendszerek felhívásával a munkánkhoz szükséges friss adatokat nyerjünk. Jelenleg hazánkban viszonylag kevés ilyen jellegű szolgáltatás érhető el, de számuk remélhe-

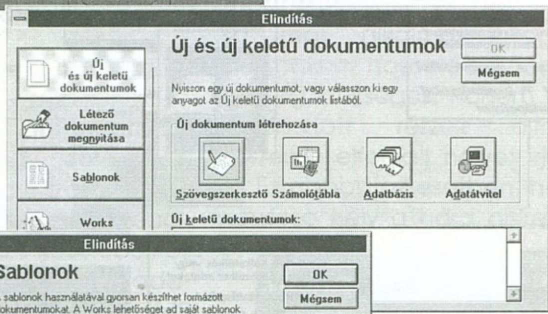


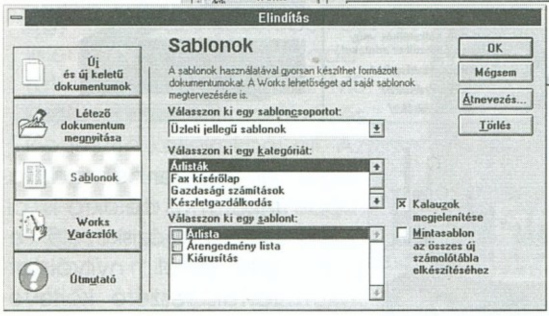




tően nőni fog. Talán nem a távoli jövő az sem, hogy átutalási számlánkról (vagy cégünk bankszámlájáról) saját számítógépünk segítségével átutalhassunk pénzt más számlákra.







Works-ben ezek az eszközök azonban nem csak külön-külön használhatók, hanem lehetőség van az egyes részek között az adatok átvitelére. Pl. az adatbáziskezelőből a számolótáblába, hogy grafikont készíthessünk belőle. Vagy a szövegszerkesztőben írt levélbe illeszthetjük az előbbi diagramot, majd a kész levelet modemen továbbíthatjuk más gépre.

Tehát a tankönyvvel történt megismerkedés után ismét az **Elindítás** panelhez érkeztünk vissza, ahol öt különféle lehetőség közül választhatunk: *Új és új keletű dokumentumok, Létező dokumentum megnyitása, Sablonok, Works Varázslók* és *Útmutató*. Ez utóbbi kiválasztásával az előbbi négy lehetőségről kapunk néhány szavas ismertetőt.

Az első két lehetőség használata elég egyszerű. Érdekes az új keletű dokumentumok megnyitásának elérési módja. A szokásos módszerrel (Fájl menü végére az utolsó négy megnyitott dokumentum nevének befűzése) szemben több dokumentum is szerepel. A fájlok nevei és elérési útjuk előtt a dokumentum típusára utaló ikon található.

A harmadik választási lehetőség, a sablonok, melyek alkalmazásával gyorsan készíthetők formázott dokumentumok. A sablonok tulajdonképpen olyan dokumentumok, melyeket már más elkészített helyettünk, és nekünk csak az aktuális adatainkkal kell kitöltenünk. A Works sablonjait csoportosítva érhetjük el:

Üzleti jellegű sablonok
- Árlisták
  - Árlisták
  - Árengedmény lista
  - Kiárusítás
- Fax kísérőlap
- Gazdasági számítások
  - Árajánlat
  - Eredmény kimutatás
  - Havi értékesítési terv
  - Költségvetés
  - Megtérülési számítás
  - Pénzáramlás (Cashflow)
- Készletgazdálkodás
  - Beszerzési megrendelő
  - Készletnyilvántartó lap
  - Rendelésnyilvántartó lap
- Nyilvántartások
  - Alvállalkozók és szállítók
  - Cégjegyzék
  - Üzleti kapcsolatok
  - Üzletfelek
- Számlák
  - Számla
  - Szolgáltatás számla
  - Munkalap
- Számlavezetés
  - Fizetési felszólítás
  - Folyószámla egyeztető
  - Kintlevőségek
  - Utolsó fizetési felszólítás
- Személyzeti iratok
  - Heti jelenléti ív
  - Személyzeti lap

Személyes jellegű sablonok
- Határidőnapló
- Iratok
  - Hírlevél (kéthasábos)
  - Önéletrajz
- Nyilvántartások
  - CD / Szalagtár
  - Gyűjtemény
  - Könyvtár
  - Tagnyilvántartás
  - Telefonkönyv

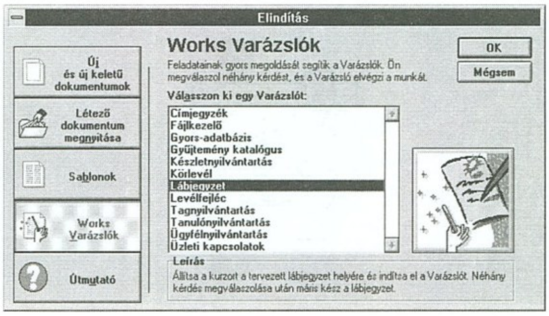
Iskolai használatú sablonok
- Iskolai iratok
  - Órarend: terembeosztás
  - Tanulmányi eredmény-összesítő
  - Tanulónyilvántartás

Egyedi sablonok

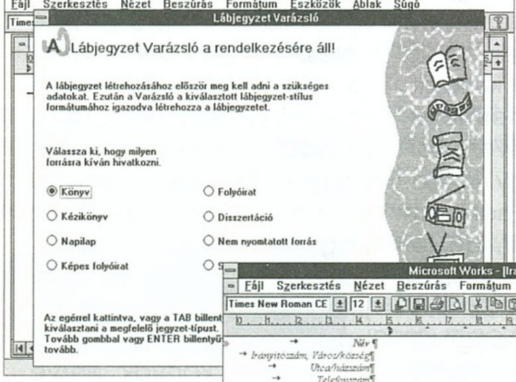
A felsorolás (talán) kissé hosszú lett, de így jobban érzékelhető a kész sablonok száma. Megjegyzés igazából csak az utolsó sablonhoz szükséges: az általunk készített sablonok kerülnek ide. (Sablon készítése a Fájl/Mentés másként menüpont kiválasztása után, a párbeszédpanel Sablon gombjának aktivizálásával lehetséges.)
Bár a programhoz adott sablonok egy része nem használható fel módosítás nélkül, nagy választékuk alkalmas arra, hogy bemutassák a sablonok használatában rejlő lehetőségeket.

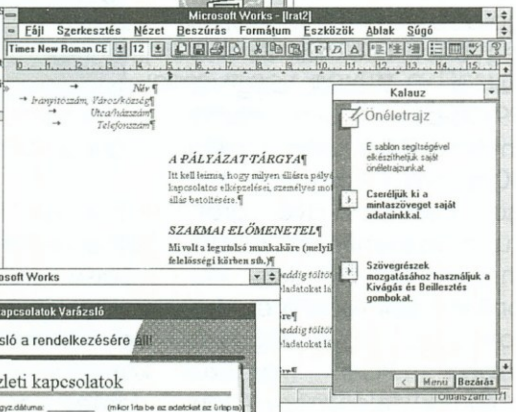
A sablonok részben lehetőség van ún. mintasablonkénti megjelölésre. Ennek az a jelentése, hogy az adott sablon automatikusan elindításra kerül, ha az adott típusú sablonhoz tartozó programban új dokumentumot nyitunk meg. Vagyis más mintasablon létezik a szövegszerkesztőben mint az adatbáziskezelőben.

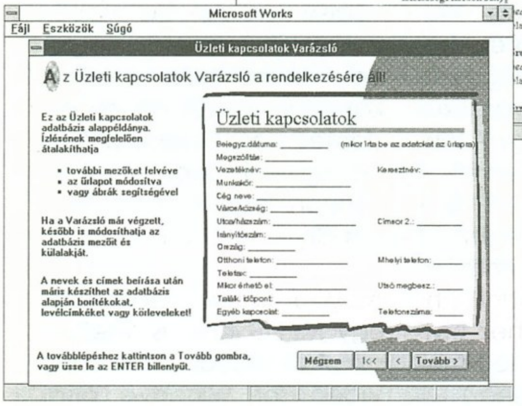
A Works Varázslók kapcsoló egy érdekes és hasznos lehetőséget kínál a 12 varázslóval. A varázslók segítségével a támogatott feladatokat gyorsan elvégezhetjük. A varázslók a következők:
Címjegyzék - nevek és címek
Fájlkezelő - fájlok keresése, megnyitása, törlése, másolása és mozgatása
Gyors-adatbázis - tíz mezőből álló adatbázis készítése
Gyűjtemény katalógus - gyűjtemény nyilvántartás



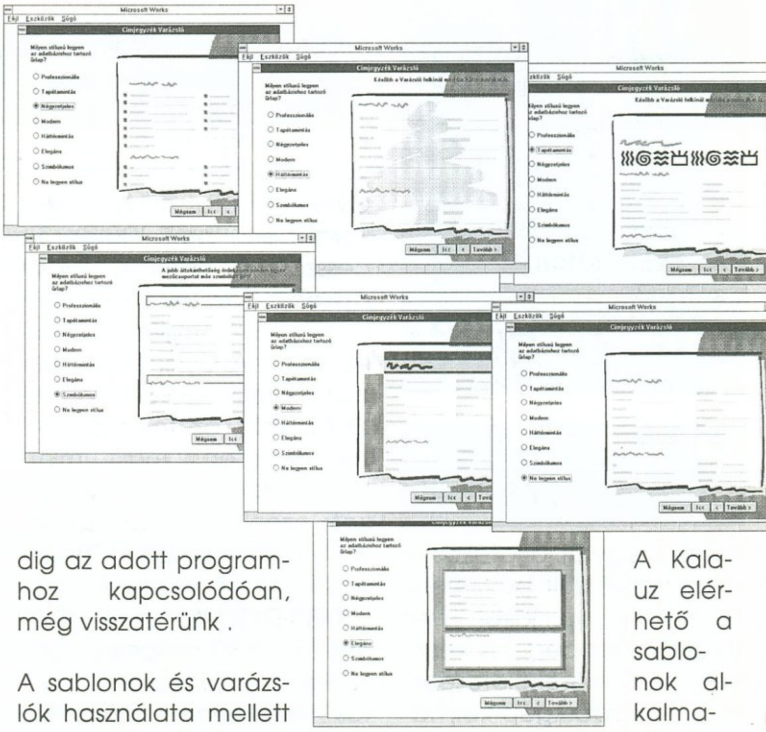
Készletnyilvántartás - üzlet készleteinek nyilvántartása
Körlevél - a már létező adatbázis alapján beszúrja a levélbe a szükséges mezőket
Lábjegyzet - a szövegszerkesztőből indítható Varázsló, mellyel korrekt stílusú és tartalmú lábjegyzet készíthető
Levélfejléc - személyes, vagy üzleti levélpapír tervezhető meg
Tagnyilvántartás - **klubok**, csapatok és egyéb szervezetek tagnyilvántartását készíthetjük el
Tanulónyilvántartás - egy osztály tanulóinak nyilvántartására
Ügyfélnyilvántartás - nyilvántartás az ügyfelek adatairól és hitel információkról
Üzleti kapcsolatok - az üzlettel kapcsolatos nevek, címek, események adatbázisának létrehozására



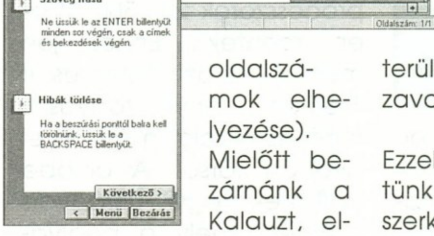




Mindegyik Varázsló (természetesen a fájlkezelő kivételével) lehetőséget biztosít, hogy az alapdokumentumot (mely a készítők szerinti legfontosabb dolgokat tartalmazza) további, a konkrét felhasználási céltól függő, kiegészítő mezőkkel bővítsük ki. Ilyen mező lehet pl. a tipikus megjegyzések rovat. Minden, a Varázslók által létre hozott dokumentum egyéni stílusúvá tehető választható grafikai elemek alkalmazásával: lehetőség van (az adatbáziskezelőhöz tartozóknál) a beviteli űrlap stílusának megadására. A stílus lehet: professzionális, tapétamintás, négyzetjeles, modern, háttérmintás, elegáns, szimbólumos vagy egyszerűen stílus nélküli. Egyes stílusokon belül további választásokkal tehetjük egyénivé az űrlapot. Más Varázslók alkalmazásakor lehetőség van kisebb emblémák beszerkesztésére (pl. levélfejléc esetén céglogó). A Varázslók kipróbálása hosszabb folyamat mindenkinek, a lehetőségek kipróbálásával elmélyedhetünk a használatukban. Egyes Varázslók alkalmazására a későbbiekben, mindig az adott programhoz kapcsolódóan, még visszatérünk.



A sablonok és varázslók használata mellett van egy további segítőnk is, a Kalauz. A Kalauz egy kimondottan a kezdőknek készült segítőeszköz. A képernyőn megnyitott ablakban magyarázatot kaphatunk arról, hogy most épp mit kell tennünk, vagy mit célszerű tennünk. A Kalauz tájékoztat a legegyszerűbb dolgoktól kezdve (pl. hogyan mozgassuk magát a Kalauzt, vagy az oldal gördítése), egészen a bonyolultabbaknak tűnőkig (pl. az oldalszámok elhelyezése). Mielőtt bezárnánk a Kalauzt, elmondja, hogyan lehet újra megnyitni (a Súgó menü Kalauz menüpontjának a kiválasztásával (kipipálásával)).



A Kalauz elérhető a sablonok alkalmazásakor is, ekkor a sablon rövid, néhány soros ismertetőjét közli, és rövid használati útmutatást ad a sablon használatához. Mivel a Kalauz a standard 640×480 VGA felbontásnál közel a képernyő 1/3-át elfoglalja, bekapcsolt állapota eléggé megnehezíti a munkát. Lehetőségünk van azonban a jobb felső sarokban elhelyezkedő ikonállapot gombra kattintással kisméretű ikonná zsugorítani, melyet az egér segítségével olyan helyre mozgathatunk, ahol a legkevésbé zavar. Az ikonállapot az ikonra történő dupla kattintással szüntethető meg. Nagyobb képernyő felbontás esetén (pl. 800×600) a Kalauz által lefoglalt terület elvesztése kevésbé zavaró.

Ezzel az első rész végére értünk, legközelebb a szövegszerkesztő és a szövegszerkesztés rejtelmeiben fogunk elmélyedni.

(JOCO)

Tallózgatás külföldi és belföldi híranyagokban

Új processzorok
Grafikai alkalmazások
Soundblaster AWE32
Új PC-s joystick

Új joystick

Kezdjük egy új, a játékosok számára készült bővítéssel. A profi joystickjairól híres **Thrustmaster** cég (ők készítik talán a legtökéletesebb PC-s "vadászgép-kormányokat", melyekhez külön rendelhető fegyverkioldó egység is) most az autós programok kedvelőire is gondolt. Megjelentették a Formula T1-t. Ez egy kormány-joystick, melynek tartozéka a váltó, két tűzgomb, gáz- és fékpedál. A berendezéshez szükséges egy joycard, illetve egy autós játék, melyek két joystick-et tudnak kezelni (pl. Indy Car Racing...). A kellemes időtöltés mielőbbi elkezdésének már csak egy akadálya van, a kütyü jelenlegi 400 német márkás ára. Ez azonban valószínűleg előbb-utóbb lecsökken majd, és akkor egyre többen ülhetnek a kormány mögé.

Cyrix processzorok

Egyre újabb, jobb és olcsóbb PC-s processzorok jelennek meg. A legnagyobb gyártók igyekeznek megtörni az Intel egyeduralmát. Míg az AMD az Intel processzorokéval megegyező felépítésű és kb. hasonló teljesítményű, de jóval olcsóbb processzoraival próbálkozik, addig a **Cyrix** más utat jár. A Cyrix-t korábban profi koprocesszorairól ismertük. Most összeállt az IBM-mel, és stratégiai megállapodást kötöttek. A Cyrix ellátja olcsó processzorokkal az IBM-t, míg az természetesen nem épít mást, mint Cyrix processzoros gépeket; ezenkívül a fejlesztést is összehangolják. Ennek egyik eredményei a CX486-DX2-V66 és a CX-486-DX2-V80 processzorok. Mindkét processzor 3 voltos feszültségen működik, így jóval kevesebbet fogyaszt mint a hasonló processzorok. A gyártó szerint a 486DX2-66V 10 százalékkal gyorsabb az Intel DX4-75-nél, és kevesebbet fogyaszt. A CX486DX2-V80 a beépített Write-Back-Cache miatt, kb. 10-20 százalékkal gyorsabb a többi Cyrix 486DX2-66 processzornál.

500 MHz-es RISC

Szintén processzorokkal kapcsolatos rövidhír: A NEC világcsúcsot látszik dönteni új 32-bites RISC processzorával, mely 500 MHz-en fog ketyegni. (Az eddigi csúcsteljesítményű processzorok 200-300 MHz-en mentek.) Ehhez jön még, hogy az új chip csak 1/30-ad annyit fogyaszt, mint az eddigi módszerrel gyártott társai. A chipbe építettek egy ultragyors cache-t, mely a beolvasást és írást 2 nanosecundum alatt végzi el.

Grafikai élvonal

Sorra jelennek meg 64-bites grafikus kártyák, és új sebességrekordokat beállító teljesítményükkel kápráztatják el a vásárlókat. Az első 64-bitesek megjelenése után azonban nem áll meg az élet. Akik eddig még nem hozták ki saját, ilyen kategóriájú terméküket, azok gőzerővel dolgoztak azon, hogy kijöjjenek velük, és ha már nem ők voltak az elsők, de legalább valamiben jobbak legyenek azoknál. Ez sikerült is a Weitek cégnek. P9100-as processzora, mely a Miro cég Crystal 40PV nevű kártyáján már gondoskodik a gyors grafikus megjelenítésről, teljesítménye az S3 cég Vision964-ének (eddig ezt tartották az egyik leggyorsabb PC-s grafikus chipnek) felel meg. Azonban többet is tud annál. 4 Mbyte VRAM-mal 1280 × 1024 felbontás mellett 24 bit true-color üzemmódban is képes működni. (Ehhez a teljesítményhez elvileg 5.1 Mbyte Video-memóriára lenne szükség.)
A Weitek 9100-hoz kiadtak egy speciál-chip-et is, Video Power 9130 néven, melyet szintén integráltak a Miro kártyára. Ez nagy felbontás mellett teljes képernyőn képes lejátszani az AVI videókat. A kép-kinagyítás egész képernyőre itt nem egyszerű Zoom-eljárással történik, ahol a pontok meg 2-, 4-szereződnek, hanem a szomszédos pontok interpolálásával, miáltal elmarad az ismert "mozaik-effekt". Az interpolálásnál a szomszédos képpontok között átmeneti színeket számol ki a chip, ami által jelentősen javul a képminőség. Talán a legfontosabb újdonság a Miro kártyán a Vesa Media Channel (VMC). A Vesa Media Channel funkciója hasonló, mint a Feature Connector-é volt. A VMC-buszon keresztül a grafikus és velük rokon kártyák tudnak egymás RAM-jához hozzáférni, és adatot cserélni, anélkül, hogy a PC-buszt igénybe vennék. Valószínűleg ez nagyon gyorsan szabvánnyá fog válni, és sorra jelennek majd meg az ezt használó video- digitalizáló, tömörítő kártyák, illetve grafikus kártyák.

Ha valaki foglalkozni szeretne multimédiával a jövőben (főleg PC-Videóval...), és elszánta magát egy komolyabb grafikus kártya vételére, annak érdemes lesz előbb-utóbb odafigyelni arra, hogy a kártyán legyen Vesa Media Channel csatlakozó.

A Miro kártyán található egy MPEG chip is, mellyel az .AVI videók (Microsoft Video for Windows által meghonosított formátum) helyigényének töredékén tárolhatunk TV-minőségű filmeket. Egy perc tárolására elegendő hely 8 Mbyte. A Miro nagyon rástartolt a PC-s videózásra. Előbb említett kártyáján kívül több igen érdekes terméket hozott ki ezen a területen.

Az első a miroVIDEO D1. Ez egy video-digitalizáló kártya, mellyel AVI-videókat készíthetünk 320×240 pixeles felbontás mellett, illetve

állóképeket digizhetünk 768×576 pont felbontásban. E kártyacsalád csúcsát képezi a miroVIDEO DC1tv. Ez a ma igen népszerű motionJPEG tömörítési eljárást alkalmazza, így képes videokimenetén keresztül teljes PAL-felbontású képet produkálni, 768 × 576 felbontással. Ezen kártya ára még igen borsos, 1700 német márka körül mozog, de valószínűleg ebbe az irányba halad majd a PC-s videózás technikája.

Soundblaster AWE32

Kihozta a Creative Labs az új zászlóshajóját, a Soundblaster AWE32-t. A reklám most is rendszerváltást ígért a hangkártyák között, és természetesen egy egészen új hangminőséget - eddig a reklám, de lássuk mit tapasztaltak az eddigi tesztelők!

A kártya tulajdonképpen egy felspécizett Sounblaster16ASP, melyre integráltak egy mintavételezett szintetizátort pluszban. A kártyán 1 Mbyte ROM található (ebben helyezték el a General Midi hangkészletet), így nem csoda, ha a szintetizátorának a hangminősége, bár nem rossz, de nem is az ígért egetverő.

Raktak a kártyára Sampling-RAM-ot, 512 kbyte-t (28 Mbyte-ig bővíthető, de minek, hiszen ekkor kb. 150.000 Ft-ba került már a kártya, és a rajta levő szinti hangminősége nem olyan profi, míg ennyiért csúcs szintetizátorokat lehet kapni pl. Roland) ahogyan az modern kártyákhoz illik, csak megfelelő software, és feltölthető hangminták nélkül ez is ügyes és üres reklámfogásnak látszik. A kártya működtetéséhez szükséges driver és software együtt 80 kbyte helyet foglal, ami sok játék General Midi alatti elindítását kapásból lehetetlenné teszi, marad a régi jó OPL3. Dos alatt a Wave-table szinti beállítását egy AWEutil nevű program végzi, mely kb. 40 kbyte helyet vesz el az alsó memóriából. Enélkül nem megy a szinti, viszont ez a program nem megy együtt a Dos-Extenderrel (DOS4GW), így a játékok egyre növekvő része ki van zárva (pl. Doom, Indy Car, Syndicate, Theme Park...) . Tehát játékra Dos alatt többnyire csak a rajta lévő régi OPL3 chippel képes.

Pozitívum, hogy tettek rá Hall és Chorus-effektezőt, ami javítja a hangminőségét. A hirdetett 3D-s Q-Sound rendszer csodáiból semmit sem hallottak a tesztelők. Windows alatti zenlélésre és midi-zene hallgatásra használható a kártya, de azért van ennél jobb hangú kártya akár olcsóbban is, pl. Ultrasound Max vagy Turtle Beach Maui. A kártya ára kb. 35.000Ft+Áfa.

A software-nek a kiforratlansága, a konkurenciához képest magas ár és a sok üres ígéret miatt nemigen ajánlható senkinek. Akik játékhoz keresnek jó minőségű, mintavételezett szintis, General Midi-s hangkártyát, azok messziről kerüljék.

Ray-Tracing PC-n

PC-n igen népszerűvé vált a **3D-STUDIO**, mely bár nem valódi ray-tracer, de könnyű kezelhetőségével és nagy tudásával talán a legjelentősebb ilyen jellegű program PC-n. Természetesen nem az egyetlen. Mostanában több hasonló program jelent meg, ezeket szeretném bemutatni.

Caligari Truespace: ez egy Windows-renderer, melynek amigás verziója már régóta jól ismert és kedvelt volt. Egy 3D-s nézetben dolgozik. A többi nézőpontot természetesen szintén bekapcsolhatjuk egy-egy ablakban. Érdekesség szintén, hogy egyszerre modellezhetünk testeket és kezelhetjük a rájuk húzandó anyagokat. Ez egy valódi ray-tracer, azaz képes valós tükröződéseket számolni. Kezelése nagyon egyszerű. Igen fontos újítás, hogy képes betölteni 3DStudio file-okat és AVI formátumban is tud animációt menteni.

ImportFormátumok:
TrueSpace / Wavefront / Videoscape / Lightwave / Imagine/ .DXF / 3Dstudio

ExportFormátumok:
TrueSpace(.cob) / 3Dstudio(.asc) / AutoCad(.DXF) / .AVI

Real3D: Ezekben a napokban jelent meg az Amigán már ismertté vált program PC-s verziója. Teljesítményben megközelíti a Silicon Graphics gépeken futó ismertebb software-k teljesítményét. Sajnos a felhasználóbarátság nem-igen mondható el róla. Áttekinthetetlen menük, opciók hosszú sora bátortalanítja el a kezdőket. A modellező és animációs rész azonban kiváló. Első alkalommal használhatunk fizikai modellezőt és részecskeanimációs rendszert (partikelsystem), mely pl. spriccelő víz, robbanás stb. modellezésére alkalmas. Sajnos kevés idegen formátumot ismer a program.

ImportFormátumok:
Real3D / .DXF

ExportFormátumok:
Real3D / .DXF / .fli / .flc

Imagine3.0: A talán legnépszerűbb Amigás ray-tracing program 3.0-s változatával együtt jelent meg a PC-s verzió. Még csak egy reklámot láttam, ebben a következőket ígérik: kiforrott test-modellező, partikel-system, teljes anyagmodellezés rengeteg lehetőséggel (pl. fénytörési mutató stb.). Remélhetőleg ez mind valóra válik, és javítanak a 2.0-s verzió rém rossz egérkezelésén is. Ennyi lenne a körkép. Remélem hamarosan szükség lesz egy hasonló összeállítására.

Mára ennyit a tudomány és technika csodáiból, egy hónap múlva folytatjuk.

Charlie

NÉVJEGY

AXICO Informatikai Kft
1074 Budapest,
Szövetség u. 17. II/3
Tel./Fax: 141-7637,
268-0330

SCSI AudioMachine
Host Adapter kártya

SCSI AudioMachine

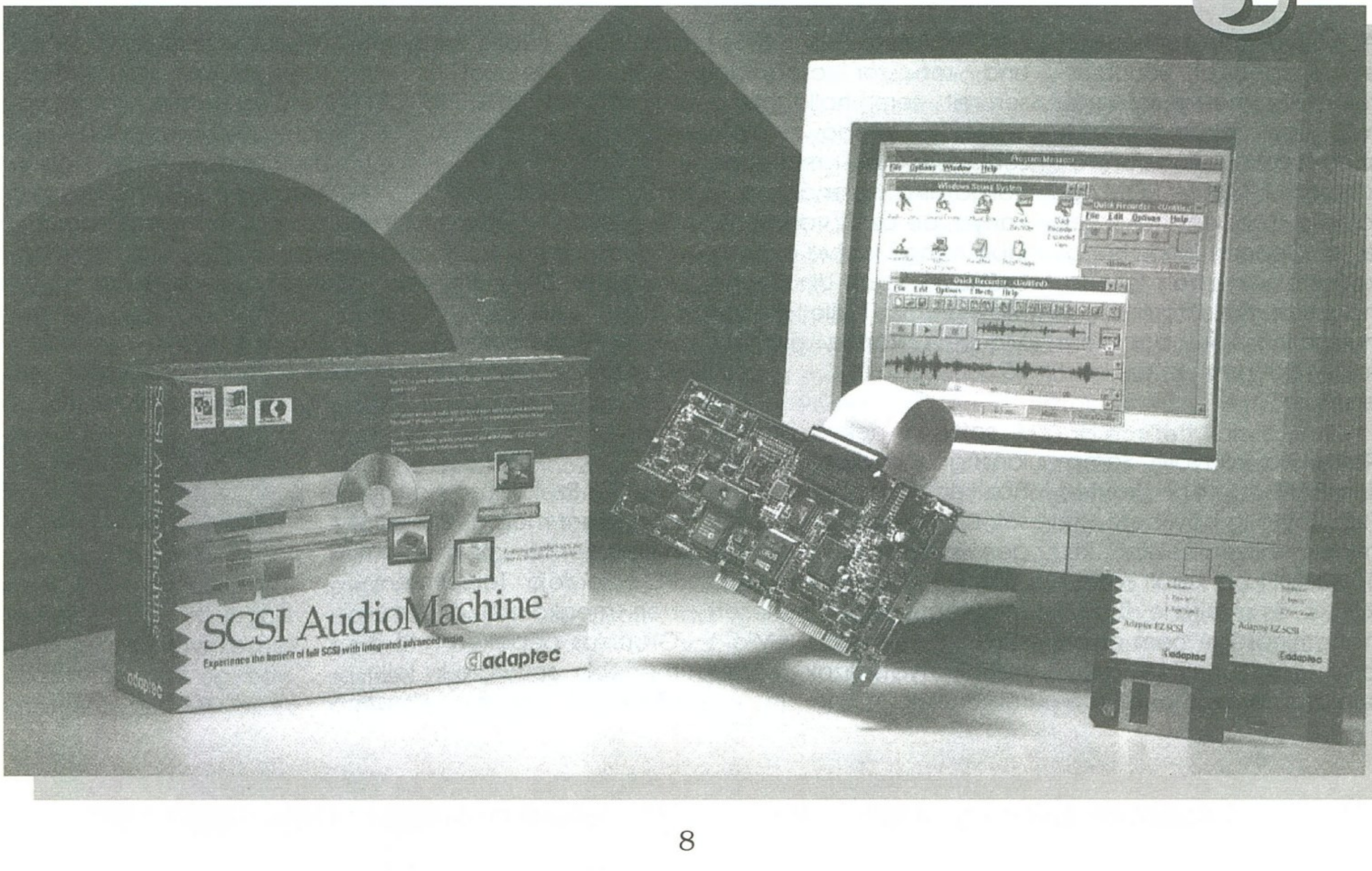
☎ Igen, igen. Nagy gondot jelent számomra, hogy multimédiás gépembe milyen egységeket telepítsek.
Nagyobb kapacitású háttértárat, több perifériát kell kezelnem mint eddig, több tíz vagy száz megabyte nagyságú fájlokat kell gépek között cserélnem, különböző CD formátumokat olvasnom. Persze jó minőségű audio egységre is szükségem van. Igen, olyat szeretnék, ami nem okoz kompatibilitási problémákat, de azért még megfizethető.

☎ Tudnod kell, hogy ez ma már nem probléma. Az ADAPTEC fejlesztői az SCSI AudioMachine Host Adapter-t erre találták ki. A teljes és standard SCSI platform megoldja a fix és merevlemezes háttértárak, CD olvasó és író egységek, egyszer és többször írható magnetooptikai meghajtók, streamerek, DAT-ok csatlakoztatását, összesen akár 7 db egységét is. Sok és különféle periféria használatakor az SCSI a legbiztosabb technológia. Egy kártyán található minden, az SCSI host adapteren kívül a 16 bites audio rész is. Nem kell pluszban kiegészítő, rajta van a Wave Table és a DSP is. Minden formátumot, a Kodak Photo CD-t és még a közvetlen CD-ről lejátszáshoz is szükséges XA-t is ismeri.

Az üzembehelyezés?
Az EZ-SCSI és EZ-AUDIO intelligens programokkal gyerekjáték.

Kompatibilitási probléma?
Hát hogy lenne, mikor az egész egy egységet képez?
És a Microsoft legújabb audio szoftverét a Microsoft Sound System 2.0 -át is tartalmazza a csomag? Természetesen, mikrofonnal együtt.

Részletes műszaki paraméterek?
Gyere el személyesen, kapsz ismertetőt és működés közben is megtekintheted - meghallgathatod a multimédiások kedvencét, az AHA 1570 SCSI AudioMachine Host Adapter-t.



CD-k, CD-s újságok, CD-s könyvek .... 3D Studio

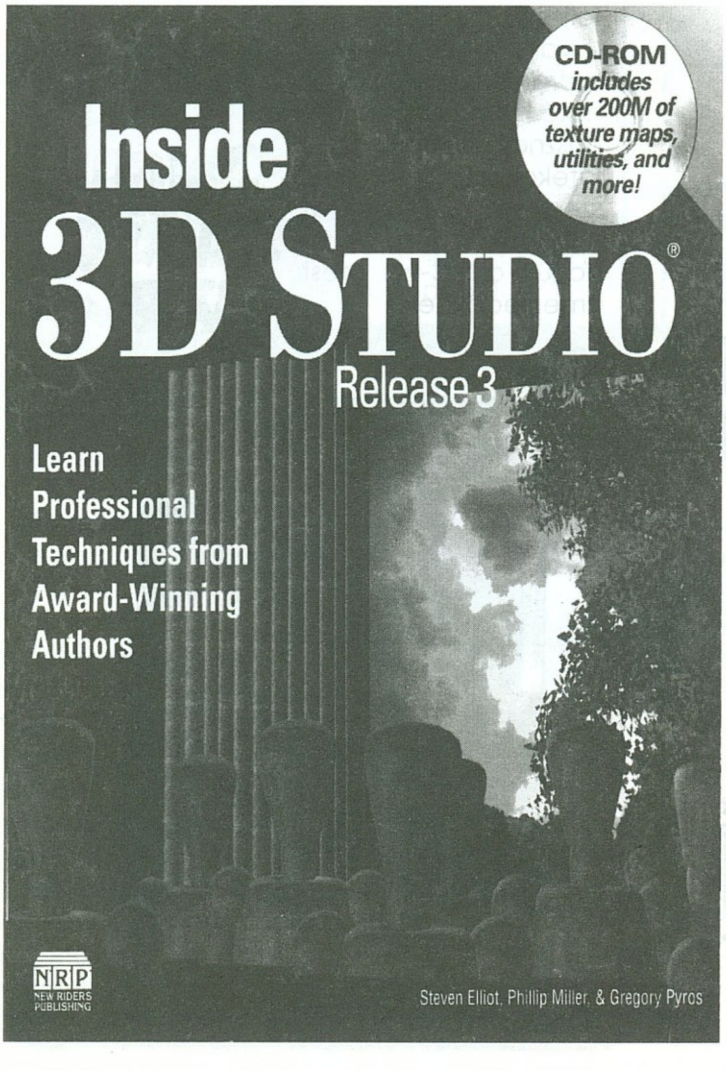
NÉVJEGY

Szűcs Software
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 8. I. em. 3.
hétköznap 10-19,
szombaton 10-15 óra között
Tel./Fax.: 114-3890

CD-k, újságok, könyvek, szoftverek

Mostanára már minden a CD-k körül forog. Először jöttek a CD-k lexikonokkal, enciklopédiákkal, azután CD-k programozóknak, CD-k shareware programokkal, oktató CD-k, játék CD-k, és CD-k cédákkal. Megjelentek az első kereskedelmi szoftverek először a hagyományos floppy mellett CD-n is, de egyre gyakoribb a csak CD-n kiadott szoftver. Nem ritka a külföldi szakkönyv egy vagy két CD melléklettel. Ilyen a címben is említett könyv, az Inside 3d Studio, amelyről a cikk második felében írok majd bővebben.

Szinte minden hónapban bővül a CD magazinok száma. Rövidesen itt van a magyar ABCD magazin is. Ez, a próbaszám ismeretében biztosan nagy siker lesz, ha még az alacsony áráról szóló hírek is igazak... egészen biztos.



A német PC Player magazin CD-s különkiadása a CD Player immár harmadik száma is teljesen elfogyott mind Németországban, mind itthon. Azoknak akik lemaradtak róla, bíztatásul csak annyit, hogy nemsokára jön a negyedik szám. Az ára legutóbb 2100 Ft volt, ez most a 8%-os leértékelés után 2180 Ft és ha tovább nem romlik a forint, ennyi is marad. Akik már ismerik tudják, akik még nem, azoknak most mondom, hogy a CD Player erőssége a rengeteg demó a legújabb játékprogramokról. Ezek némelyikét ki is lehet próbálni, de amelyik csak slide-show-szerűen bemutatja magát, az is sok mindent elárul arról, hogy érdemes-e a teljes változatot beszerezni. Ezeken kívül mindig található rajta egy-két használható utility és vírusölő is. És persze egy CD-s magazinból nem hiányozhatnak az AVI file-ok, a videók sem. De már nyomul a PowerPlay is, már kapható a CD-s PowerPlay és csak 1670 Ft. Hogy melyik a jobb, döntse el a kedves olvasó. A kevésbé játékos - de nem játékmentes - korosztályoknak szólnak a három- havonta megjelenő Multimedia CD Magazin (3430 Ft), a kéthavonta megjelenő CD View Magazin (3340 Ft) és a most induló, a tervek szerint kéthavonta megjelenő XTRA MEDIA magazin (1300 Ft). Ez utóbbiakhoz lesz hasonló a fent már említett ABCD. Ezek a legújabb shareware-eken kívül (amelyek között játék is bőven akad) tartalmaznak moziajánlatot (AVI), koktélrecepteket, üdülési aján- latokat (AVI), új autók bemutatóját és sok más hasznos információt is. Külön kiemelném a CD View Magazint, amely minden számában egy témát részletesebben körüljár. Ilyen témák voltak például a víz alatti élet, a cybersex, az űrkutatás, az interaktív videó egy 14 perces interaktív krimivel. Szintén a CD View erőssége, hogy állandóan lépést tart a legújabb video szabványokkal. Most éppen az 5. számnál és benne a Video for Windows 1.1-nél és az Intdeo 3.2-nél tartunk. Ha a kedves olvasó tud valakit, aki a Windows NT-t használja, kérem, mondja meg neki, hogy kapható nálam egy magazin egy CD-vel, ami tele van 32 bites shareware-ekkel és demókkal és csak 660 Ft az ára. Megéri még akkor is, ha csak jövőre tervezzük az NT telepítését.

Megindult a német CD-s könyvpiacon is a konkurenciaharc. A tewi kiadó CD-iről a GURU már többször is írt. Itt is bővült a választék és rövidesen megjelennek a DOS-Spiele 2, Windows-Spiele 2, Windows-Anwendungen 2, Bitmap-Grafiken 2 stb.

Most megjelentek a Markt&Technik első fecskéi is. Ők azzal próbálják a vásárló szívét maguk felé fordítani, hogy PC-CD-s kiadványaikhoz egy-egy audió CD-t is mellékelnek. Pl.: Texturen (grafikus hátterek) + The Doors (audió) együtt 3500 Ft. Jelenleg több ilyen kiadvány is kapható.

Évek óta keresik nálam a 3D Studio leírását. Nos itt van, megérkezett ! Címe Inside 3D Studio Release 3, angol nyelvű, kiadja az amerikai NRP: New Riders Publishing kiadó, 1065 oldal, van egy CD melléklete és az ára, az ára (sajnos az is van neki) 10.650 Ft. (Ez pont 10 Ft/oldal.) A könyv 6 részből és ezeken belül 21 fejezetből és 5 függelékből áll. A részek címei:

Introduction	2 - 9 old.
I Getting Started	10 - 159 -"-
II Basic Modelling	160 - 455 -"-
III Advanced Modelling	456 - 731 -"-
IV Basic Anim. Technique	732 - 870 -"-
V Advanced Animation	871 - 949 -"-
VI Appendixes	950 - 1014 -"-
Index	1017 - 1065 -"-

A CD-n több mint 200 MB szoftver, képek, hátterek, animációk vannak. A utility-k közül kiemelném a GIF-->DXF átalakító programot. Annak, akinek megtetszett a könyv de nincs elég anyagi tehetsége hozzá, ötletként modanám el, hogy az első példányt is két jóbarát vette meg.

Minden érdeklődőt szeretettel várok.

Szűcs Gábor

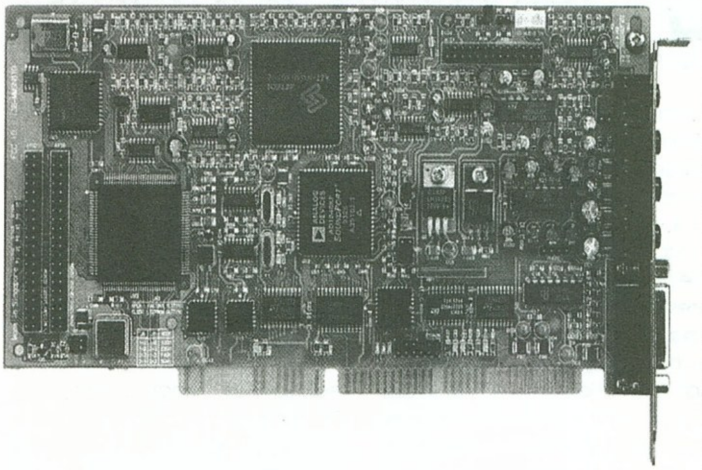
NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

A Sound Galaxy sorozat hangkártyái.

A Sound Galaxy sorozat hangkártyái

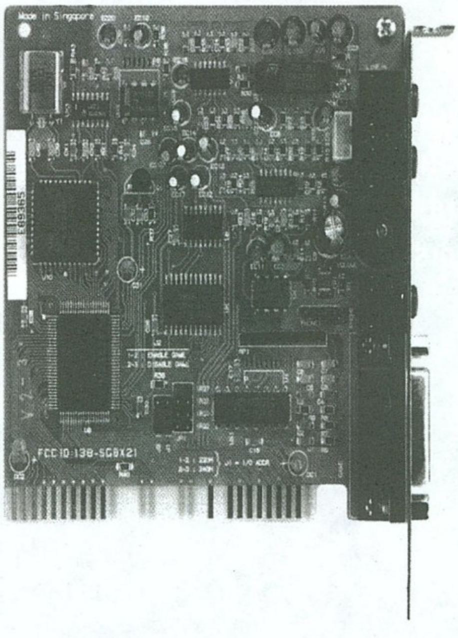
Soung Galaxy Basic 16



Egy valódi 16 bites hangkártya, mely CD minőségű sztereo hangjával kiválóan kiegészíti a PC képességeit. Egy olyan kártya ez, mely egy professzinális felvevő és visszajátszó képességével, 44.1 MHz-en szóló muzsikájával könnyen rabul ejtheti az óvatlan géphasználót. Kimagasló kompatibilitásával is kitűnik a kártya.

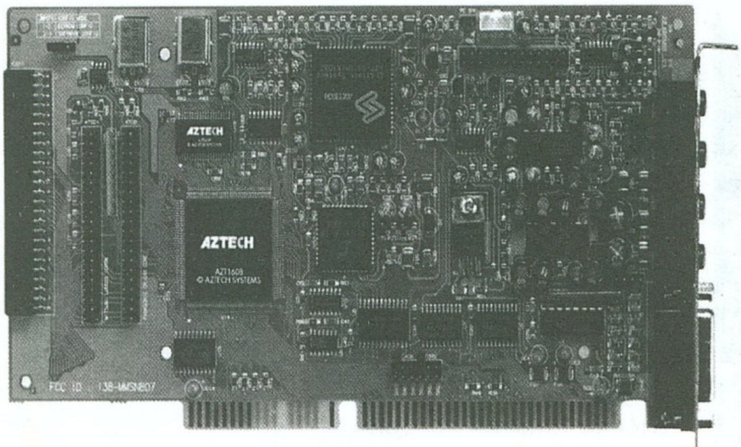
Sound Galaxy BX II Extra

A legkissebb Suond Galaxy kártya, mely teljes Sound Blaster és Adlib kompatibilitásával könnyen legyűri a 8 bit-ből adódó hátrányokat. A kártya kiválóan használható a multimédia felhasználásokban, de a játékokkal sem vall szégyent. A kártyát mindenképpen ajánlhatjuk a PC-vel most ismerkedőknek.



Sound Galaxy Pro 16 Extra

Ez egy olyan hangkártya, melyet igazából már a komolyabb PC-k be ajánlhatunk. A beépített CD-ROM interface, valamint a MPU401MIDI kompatibilitás, mind azt szavatolja, hogy komoly multimédiás alkalmazásoknál sem csalódunk majd a kártyában, de persze a játékokkal is egyszerűen csodálatos a képessége. A kártya kompatibilitása nagyszerű, rengeteg szabványt támogat.



OLIVETTI nyomtatók

NÉVJEGY

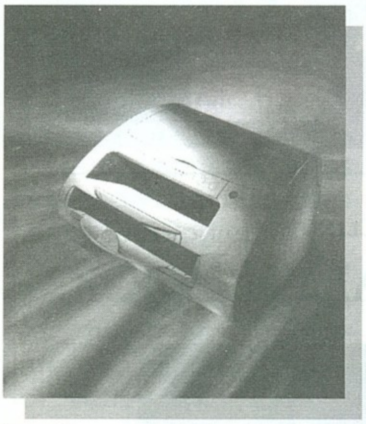
ADE-X International Kft.
1134 Budapest,
Huba u. 10.
Tel./Fax.: 270-0838

Olivetti nyomtatók

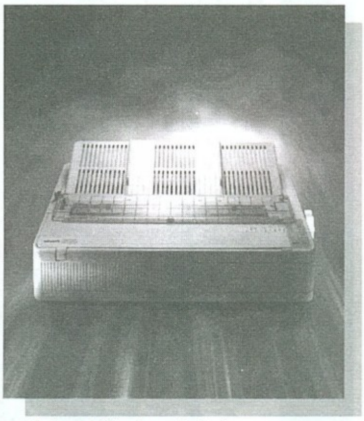
Az ADE-X International Kft. 1993 óta az Olivetti nyomtatók hivatalos magyarországi disztribútora.

Mint disztribútor a dealeri, viszonteladói hálózaton keresztül, telephelyen lévő saját raktárból biztosítja az Olivetti nyomtatók teljes választékát, valamint a nyomtatók tartozékait, kellékanyagait és ellátja a nyomtatók garanciális és garanciaidőn túli szervíz tevékenységét is.

Európa első számú nyomtató gyártójaként is ismert Olivetti cég fő stratégiá-



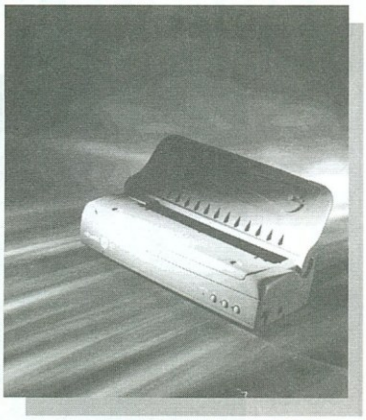
ja: új megoldásokkal, a legújabb technológiát alkalmazva fejleszti ki nyomtatóit a tintasugaras, valamint a tűs mátrix és a lézer kategóriákban. Mindhárom területen a technológia jegyében jelennek meg sorra a saját fejlesztésű új tintasugaras nyomtatók kiváló nyomtatási képükkel, hosszú élettartamú nyomtató fejekkel, cserélhető tintapatronokkal, ugyanígy a megbízható, nagy teljesítményű általános célú és speciális tűs mátrix nyomtatók, valamint az



elérhető legjobb nyomtatási minőségű lézer nyomtatók.

Az alábbiakban ismertetjük az ADE-X Kft. által forgalmazott nyomtatókat, valamint az ajánlott felhasználási területeket:

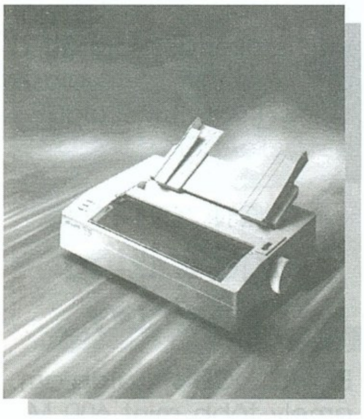
I. Személyi használatú számítógépek mellett
- otthon, a család számítógépénél



- hivatali adminisztrációkhoz,
- az oktatás területén, iskolákban, egyetemeken
- kisebb üzleti vállalkozásoknál.

Ajánlott tintasugaras és tűs mátrix típusok:

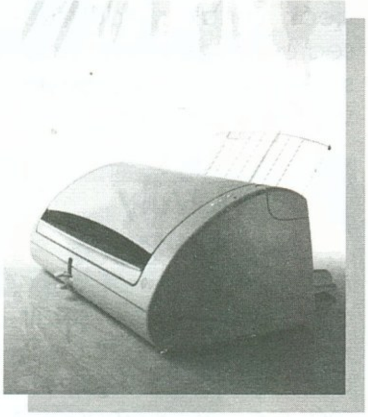
1. JP 150 W tintasugaras nyomtató
2. DM 95 tűs mátrixnyomtató
3. DM 124, DM 124C és DM 124L / 224L tűs mátrixnyomtatók



II. Businnes kategória, professzionális használatra
- mobil rendszereknél (hordozható nyomtató)
- adminisztráció, számlázás, könyvelés területén
- adatfeldolgozés
- szövegszerkesztés
- Desk Top Publishing, nyomdai szövegszerkesztés és előkészítés

Ajánlott tintasugaras, tűs mátrix és lézer típusok:

1. JP 50 hordozható tintasugaras nyomtató
2. JP 250 tintasugaras nyomtató
3. JP 350 WS tintasugaras nyomtató
4. JP 450 színes/monoch-



rome tintasugaras nyomtató
5. DM 209 L tűs mátrix nyomtató
6. DM 309 S/SL tűs mátrix nyomtató
7. DM 324 S/SL tűs mátrixnyomtató
8. DM 624 E tűs mátrix nyomtató
9. PG 408 lézer nyomtató
10. PG 417 lézer nyomtató

A következő számban folytatjuk, és részletesen ismertetünk két-három nyomtatót.

NÉVJEGY

AUTOMEX Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax.: 267-8546

Multimédia CD ROM-ok

Bodyworks 3.0

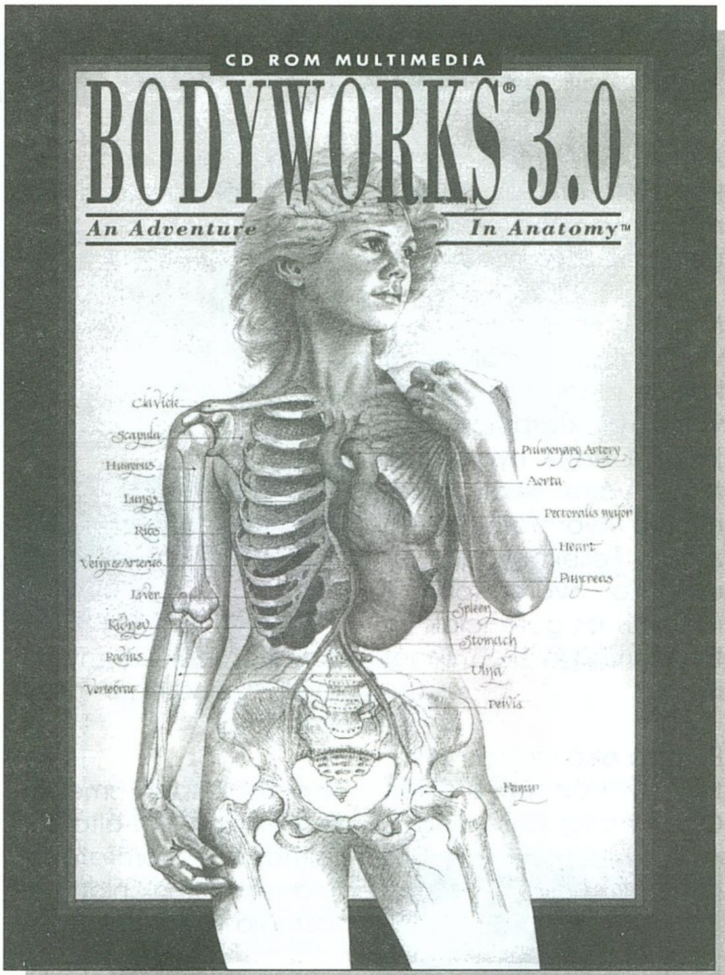
Ez a CD elsősorban az emberi test felépítésével foglalkozik, bár tartalmaz általános fejezeteket is. Részletes anatómiai ábrák és leírások, forgatható térbeli modellek, metszetek, anatómiai szótár hanggal kiegészítve és videók állnak rendelkezésedre. Megszerzett tudásodat tesztek segítségével ellenőrizheted.

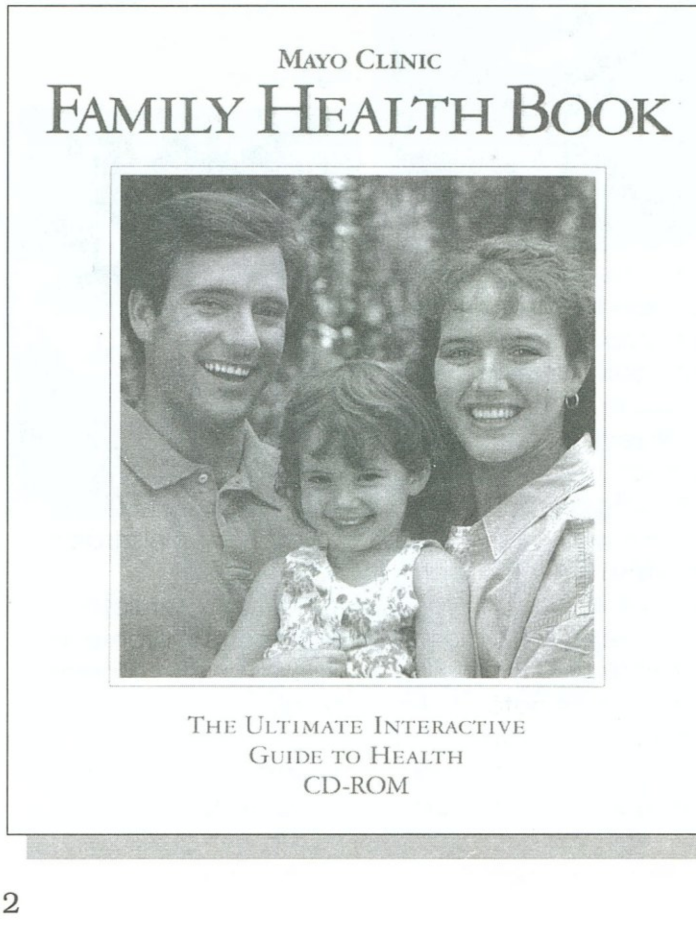
Family Health Book

Álltál-e már tehetetlenül autóbaleset vérző sérültje, vagy eszméletlen ember mellett? Égette-e már meg valaki magát a környezetedben? Volt-e lázas gyermeked, miközben az orvost éppen nem érted el (korosabb olvasóinkra való tekintettel)? Érezted-e már, hogy segíthettél volna, ha többet tudsz? Ezt nyújtja Neked ez a lemez, amely tartalmazza mindazt, amire szükséged lehet. Mozgófilmek mutatják be például azokat a megfelelő mozdulatokat elsősegély-nyújtásnál, melyek egyébként nehezen sajátíthatók el. Meghallgathatsz magyarázatokat, megismerheted a tüneteket, melyekkel feltétlenül orvoshoz kell fordulnod, tanácsokat kaphatsz az egészségesebb élethez, és továbbadhatod ezeket leendő gyermekeidnek. Megtudhatod, melyek a fontos védőoltások. Mindez világos, könnyen érthető stílusban íródott. Kiválasztod a kívánt témakört amelyben szövegbeolvasások, színes képek és videoanimációk találhatók. A Mayo Klinika pár száz szakértője segített a programanyag kiválasztásában, a 1378 oldalas bestseller-ből.

American Heritage Talking Dictionary

Ez a CD-s program, amely több mint 600 MB információt tartalmaz, rendkívüli módon megkönnyíti mind az angol nyelvtanulást, mind a szavak kiejtését és azok teljes körű értelmezését. Az American Heritage Talking Dictionary nem egy egyszerű szótár, amit a számítógép hiányában könyvvel helyettesíthetünk, hanem ennél jóval komplexebb szolgáltatást nyújtó, számítógépre alkalmazott nyelvi kislexikon. 200.000 címszót, több mint 500.000 szinonímát, fonetikai, nyelvtani és szótörténeti leírást és mindezek mellett 8.000 híres ember adatait tartalmazza. A program nagy előnye más hasonló programokkal szemben, hogy az egyes szavak témakörökre bontva is megkereshetők, mint például számítástechnika, földrajz, történelem,

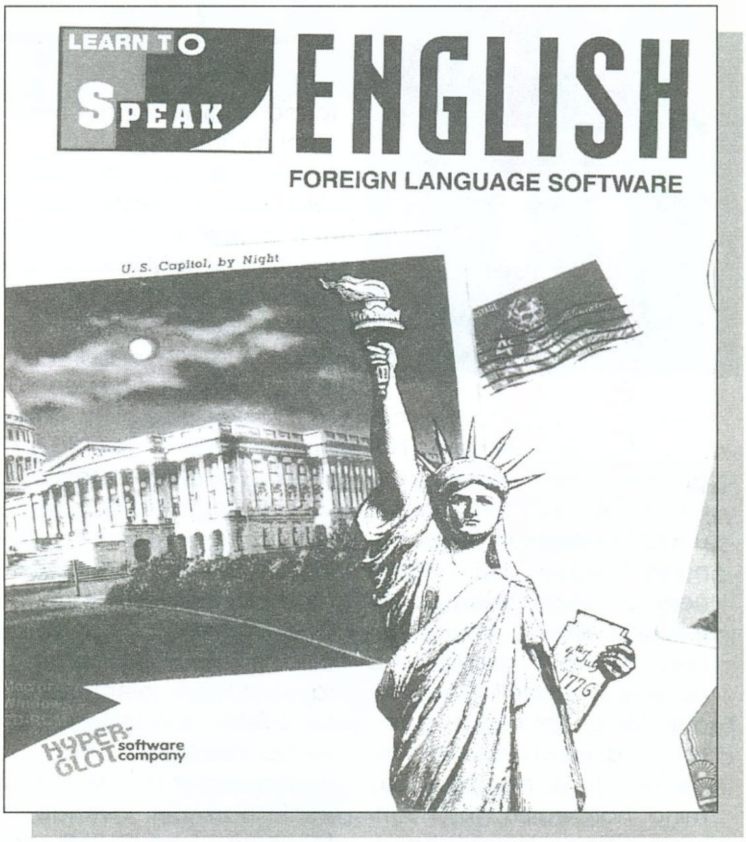


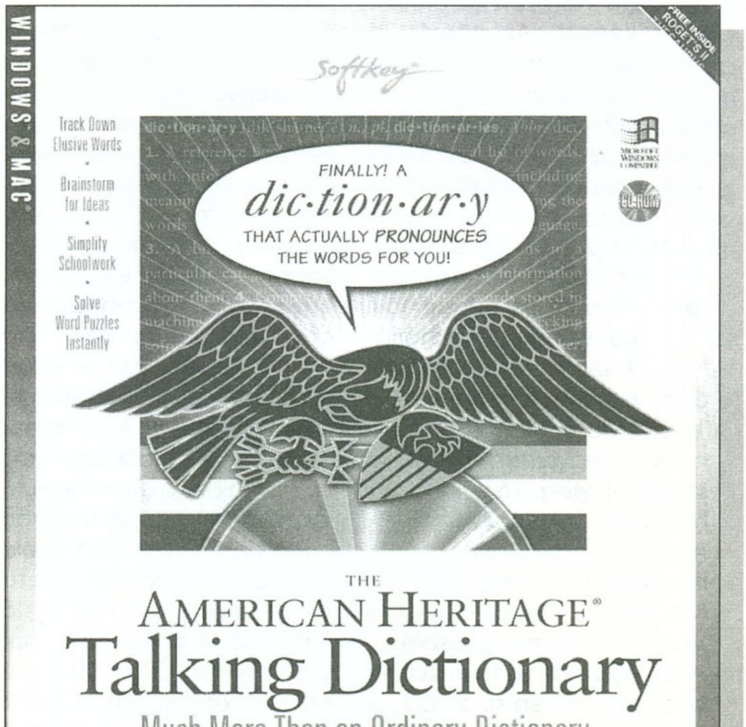


fizika, matematika, orvostudomány, csillagászat, szleng, valamint az egyes nyelvterületek - Kanada, Új-Zéland, Írország, Anglia, Ausztrália, USA stb. - alapján. A témakörökön belül több ezer címszót fedezhetsz fel. Szórakozva tanít, használójával megszeretteti úgy a nyelvet, mint a számítógép mindennapos használatát. Felülmúlhatatlan élményt nyújt, gazdagítja a szó- és írásbeli képességeket, hatalmat ad az angol nyelv felett. Hasznos információkkal szolgál úgy a híres főiskolákról és egyetemekről, mint országokról, városokról, hegyekről óceánokról, folyókról stb. Amellett, hogy az American Heritage Talking Dictionary tud mindent, amit egy szótártól elvárhatsz, kimondja a szavakat. Amit hallasz, nem gépi úton szintetizált beszéd, hanem híres nyelvészek precíz és tiszta hangja. A program megvásárlásával legalább olyan érték birtokába jutsz, mitha egy többkötetes drága szótársorozatot vettél volna, ám a szavak és szinonímák kikeresése sokkal gyorsabb és praktikusabb módon történik.

Learn to Speak English Beszéljünk angolul

jellemzők:
- valós élethelyzetekre épülő angol nyelvtanfolyam CD-ROM-on
- 30 leckét tartalmaz
- a szituációkat és párbeszédeket négy anyanyelvi tanár előadásában hallgathatod meg
- kiváló minőségű digitalizált hang további 1.000 szót és kifejezést mond ki
- nagy terjedelmű szövegértési gyakorlatok meghallgatásával ellenőrizheted és gyakorolhatod nyelvi készségedet
- számos gyakorlattal segít elsajátítani az angol nyelvtani szabályokat
- egyetlen gombnyomással ellenőrizheted válaszaidat
- bármikor előhívható nyelvtani hivatkozásokat tartalmaz
- kiadós szövegrészek találhatók meg napjaink Amerikájáról
- kommunikációs gyakorlatok segítenek az angol gondolkodásmód és beszéd kialakításában, valódi szövegösszefüggések felhasználásával. A program lehetővé teszi, hogy felhasználója módosításokat eszközöljön benne. Felkínál több helyes választási lehetőséget, segít ezáltal egybehangolni a különböző angol kifejezés és gondolkodásmódot.
- a teljes anyag valóságos élethelyzetekre épült. Az angol nyelvterületre utazónak segítséget nyújt információk beszerzésére függetlenül attól, hogy turista vagy pedig hosszabb időt eltölteni szándékozó, esetleg letelepedő
- hangfelvételt készíthetsz saját beszédedről, majd azt visszahallgatva összehasonlíthatod a program által előadottéval (ehhez külső mikrofon szükséges)
- egyszerű és szórakoztató módja az angol nyelvtanulásnak.





UltraSoundMax

NÉVJEGY
PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

UltrasoundMax hangkártya

Hosszas várakozás után, néhány hete érkeztek meg hazánkba, a Pixel Graphics Kft-hez a régóta várt UltrasoundMax hangkártyák. A kanadai Advanced Gravis nem ült elégedetten az Ultrasound sikerét látva, hanem azonnal nekilátott a következő modell tervezésének. Majdnem egy évig tartott ez a várakozási időszak, de úgy tűnik megérte. Egy mind hardware, mind software oldalon kiforrott hangkártyát készítettek.

A szintetizátor természetesen nem változott az eredetihez képest. Az eltérés itt mindössze annyi, hogy az eddigi alap 256 kbyte helyett 512 kbyte memóriával szállítják a kártyát. Továbbra is 1 Mbyte-ig bővíthető a memória, de 1 darab VRAM-mal, ami kb. 3.000 Ft. A hangmintákat a winchesteren tárolja, és onnan tölti fel a kártya saját memóriájába. A szintetizátor jellemzői összefoglalva a következők: 16 sztereo digitális csatorna, melyen egyszerre 32 hang szólalhat meg, 16 különböző hangszer hangján. 192 hangból álló General Midi hangkészlet. Ez egy profi, 5.6 MB helyet foglaló, 16-bites Voice Crystal hangkészlet.

A digitalizálás és lejátszás 16 biten, 48 kHz-en sztereóban, azaz DAT minőségben történik. A kártyára integráltak egy DDSP-t (Dedicated Digital Signal Processor), mellyel valós időben tud 16 bites 4:1 ADPCM, A-LAW és u-LAW formátumban hangot tömöríteni a kártya.

A kártyára integrálták a legfontosabb CD-ROM típusokhoz a vezérlőt. A támogatott típusok a Mitsumi LU005, FX001; Sony CDU31-A, CDU-33A; és Panasonic 523, 562, 563.

A joystick port egészen 100 MHz-es rendszerekig kiválóan működik.

Hardware oldalról talán az utolsó fontos adat, hogy a kártya részét képezi egy holografikus 3D hangkeltő rendszer, mellyel teljesen térbelivé tehető a hang. Így már nem csak a jobbra balra él, hanem jelentést nyer az előttem-mögöttem, illetve alattam-felettem is a hangra. Ezt a rendszert ki kívánja használni jövendő játékaiban pl. az ID Software, mely a Wolfenstein3D és DOOM című programjaival vált híressé.

A kompatibilitás igen fontos kérdés egy hangkártyánál. Az Ultrasound Max a Windows 3.1, Soundblaster, General Midi, MT-32, Sound Canvas és Microsoft Sound System kompatibilis alkalmazásokkal működik együtt. A Sound Blaster és Roland MT32 illetve Sound Canvas emuláció szoftveresen történik. Az SBOS nevű program gondoskodik a SoundBlaster emulálásáról. A Roland (zene) + SoundBlaster (digi csatornák) együttes emulálását a MEGA-EM program biztosítja igen jól. Mára elenyésző azon programok száma, melyek nem indíthatóak el az UltrasoundMax-szal valamilyen konfigurációban. Az emulációk be és kikapcsolását, most már az e.bat lefuttatásakor megjelenő menüből, igen kényelmesen végezhetjük.

A kártyához adott software igen bőséges és igényes. A DOS alatt működő software-ek az emulátorokon túl a következőek:

-Ultrasound Studio: Ez egy CD-minőségű, 16 bites hang-digitalizáló és editáló program. Egyszerre négy file-lal dolgozhatunk.

-Playmidi és Playfile: Ezekkel wave-, illetve midi-file-kat játszhatunk le.

Windows alatt jóval bővebb a kínálat:

-Patch Manager: Ezen program segítségével mi magunk tölthetjük fel a kártya memóriájába az egyes, általunk kiválasztott, vagy egy midi file lejátszásához szükséges hangmintákat. Beépítettek egy Bank Manager funkciót is, mellyel saját hangkészleteket (bank) készíthetünk, és ezekbe rakott hangokat fel tudjuk tölteni a General Midi hangkészlet helyett. Így könnyen kezelhetővé váltak a saját készítésű hangok: a saját hangjaink számára készítünk egy új bank-ot, ide bepakoljuk őket az egyes General Midi hangszereknek megfelelő helyekre és végül ezt a bankot töltjük fel, nem a General Midi (eredetit) bankot. Az eredeti bankot ne szerkesszük át! Csináljunk újat és abban kavarjunk.

-PatchMaker Light: Ezzel a programmal különböző wave filekat szerkeszthetünk össze könnyedén egy darab Ultrasound patch-é. Kijelölhetjük, hogy a zongora mely hangtartományában melyik hangminta (pl. .wav file) szóljon. Ennek a végeredményeként előálló, tulajdonképpen több hangmintából felépülő minta lesz a cél. A formátuma .pat- ezeket tudja a kártyán található szintetizátor lejátszani. Egy digitalizáló programmal és ezzel együtt tudunk az Ultrasound Max-szal "sampler-ezni".

-Wave Lite: Ez a Wave for Windows, a talán legprofibb windows-os hangeditor lebutított verziója.

-SoundStation: Ez a program wave-, illetve midi-file-k és CD-Audio lejátszására alkalmas. Kinézetre egy high-tech házi hifi berendezésre emlékeztet, és annak legtöbb funkcióját tartalmazza is. Kezelése igen kényelmes. Nagyon hasznos ez az új bonus-software.

-Recording Session: Ez egy Midi-sequencer. Kényelmesen vehetünk fel vele saját szerzeményeket.

-Power Chords: Segítségével kényelmesen generálhatunk kísérőszólamot (akkordmenetet) készülő remekműveinkhez.

-Modus: Ezzel az Amigán népszerűvé vált és elterjedt 4-, 6-, és 8-csatornás .MOD file-kat tudjuk lejátszani Windows alatt.

Ezenkívül bonusként kapja a vásárló két igen jó ultrasound játék shareware-verzióját: az EpicPinball-t és a DOOM első epizódját.

Az Ultrasound Max-t mindenkinek ajánlom, akár játékra, akár házi zenélésre akarja használni. Ez a kártya tudásban és ár/teljesítményben az egyik legjobb. A kártya ára 26.900 Ft+ÁFA. Most van egy igen figyelemreméltó akció a Pixel Kft-nél: az UltrasoundMax egy dupla sebességű, Sony alkatrészekből felépülő, azzal kompatiblis, motoros lemezkiadós Procomm gyártmányú CD-ROM-mal együtt 38.900Ft+ÁFA áron kapható, a CD-ROM kontroller a hangkártyán található.

Charlie

CD-ROM újdonságok

NÉVJEGY

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

PC CD és a világ

Azok számára akik elérhető közelségben tudnak egy 368-ost CD-ROM-mal, a PC CD korszak beköszöntével szinte kinyílt a világ. Kinyílt, mert a PC CD-n olyan rendezettségű és mennyiségű anyag, információ, kép, zene, szöveg van, amit nézegetve könnyen támad az az érzésed, hogy beléptél egy olyan térbe és időbe, ahol az emberiség eddig felhalmozott tudásából tetszőlegesen habzsolhatsz, mert a Tudás Fája jegyzetpapír ahhoz képest amit ezek a lemezek kínálnak.

Erről a kínálatról szeretnénk egy sorozatot indítani a PC GURU mellékletében. Sorra vesszük azokat a főbb irányzatokat és típusokat amelyeket ma a világ produkál, amelyet megismertünk vagy hallottunk róla esetleg a PC CD KoBaK üzletében vagy postai előrendelésen keresztül beszerezhető (ez itt a reklám helye).

A PC CD-ket a tárolt információk rendszerezése és a felhasználási területük alapján soroltuk be, amelyeknek a következőkben egy-egy oldalt szentelünk. Így a cikkek a lexikonokról, oktató, zenei, film, utility, animáció, üzleti, szex csoportokba sorolt lemezekről szólnak majd. A szórakozás kategóriába eső lemezekről a GURU és a PC GURU megfelelő mennyiségben ír, ezért marad ki ez a kategória a sorozatból.

Lexikonok

A lexikonok általában egy-egy témakört dolgoznak fel. Ezekben a témakörökben adnak a felhasználó számára részletes és pontos információkat. Amiben a PC CD-s lexikonok eltérnek a megszokott könyv formátumtól az a tárolt információ rendszerezése. A programozás adta lehetőségek miatt nem kell egy kötött rendszerben tárolni az információkat, hanem azok szinte tetszőlegesen elérhetők. Kereshetjük a kívánt információt alfabetikus vagy időrendi sorrendben. A megtalált információhoz kapcsolódó területekre a program felhívja a figyelmünket, és azok gombnyomásra elénk tárulnak. A tárolt információ lehet szöveges, kép, hang vagy video jellegű. Lexikonok vannak a csillagászat, űrhajózás, élővilág, művészetek és művészek, földrajz, híresemberek, újságok híranyagainak gyűjteménye stb.

Oktató

Az oktató lemezekből kicsik és nagyok számára egyaránt készül bőségesen. A kicsiknek mesehősök, játékszereplők mesélik el színes, érdekes történeteiket, amelyekben gyakran kérdéseket tesznek fel a nézőnek, megbizonyosodván arról, hogy figyelünk-e, értjük-e a történéseket. A nagyoknak a nyelvtanító programoktól a biológiáig, a történelemtől a földrajzig szinte minden megtalálható. A nyelvtanító programok kimondják - esetleg az általunk választott nyelvjárásban - a tanulandó szót, szöveget. Érdekes irányzat kezd terjedni: az információkat valamilyen játékos formában tárják elénk. Pl.: nyomozni kell keresztül a föld országain, a nyomozás sikeréhez szinte csak földrajzi ismeretek kellenek, de az nem kevés.

Zene

A zenei CD-k lehetnek egy zenész életét és műveit feldolgozó, vagy csak egyszerűen zörejek, dalok, dallamok gyűjteménye. A Karaoke lemezek népszerű zeneszámok (kivéve az énekest) gyűjteménye, ahol a hallgató számára lehetőség nyílik a lemezzel együtt énekelni.

Film

Mozifilmeket nézhetünk végig CD-n. A film készültéről, szereplőkről, rendezőről, érdekességekről gyakran vannak kiegészítések, adatok.

Utility

Programozóknak tippek és trükkök elképzelhetetlen mennyiségben. Elvek, eljárások forrásprogramok, a programozási élet szinte minden területéről. Néhány cég a már elkészült programjainak hibalistáit is kiadja.

Animáció

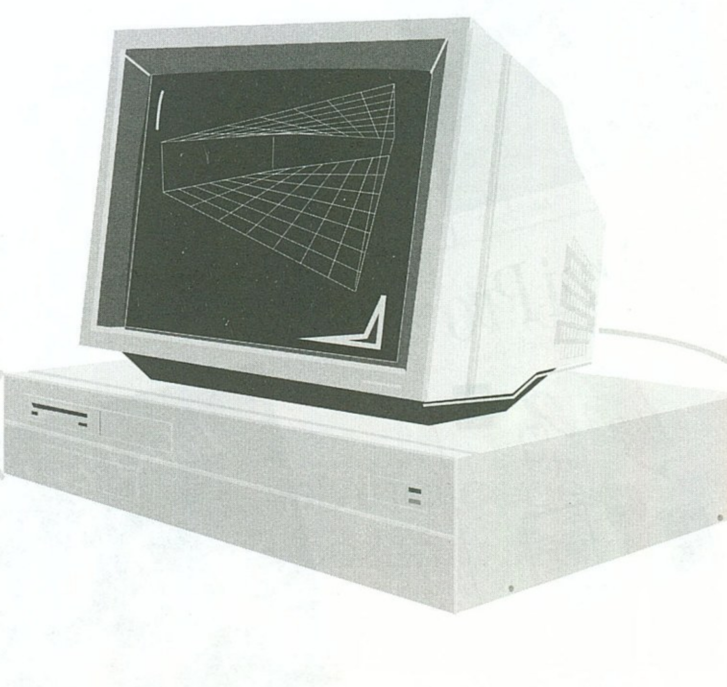
Ez az a terület, ami a grafikus programoktól kezdve a multimédián keresztül a virtual reality-ig a látványt, zenét, képzeletet felöleli. Ez az a terület, ahol semmihez sem hasonlíthatóan szárnyal az alkotók fantáziája, és ennek a csodának érzékelői, részesei lehetünk. Elképzelt világok, lények, formák, hangok kerülnek elénk.

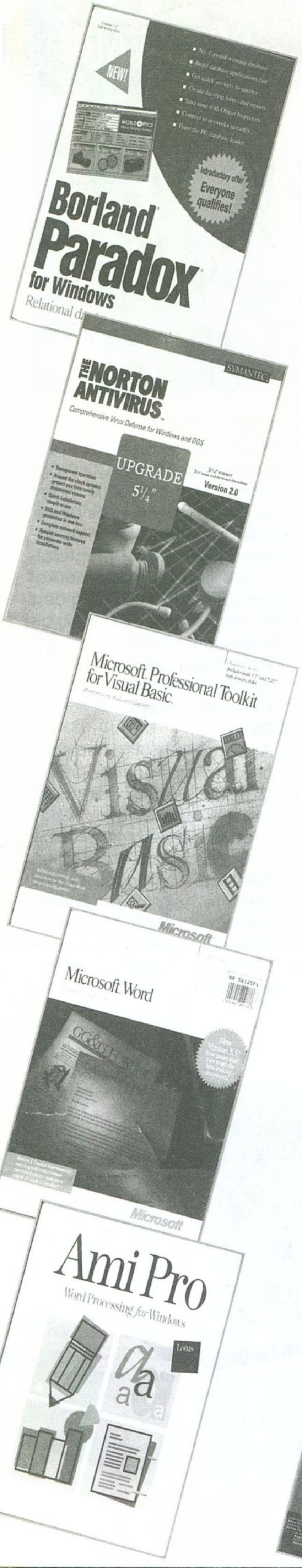
Üzleti

Az üzleti lemezek külön kategóriát képeznek a CD világban. A lemezek célja, hogy az üzletembereket és az üzletet kötni készülők információi gyarapítsák. Megtalálhatók itt az észak-amerikai fax számoktól kezdve, a cég és cégvezetők nevein és címein keresztül, a különböző vállalkozási tanácsokon át a cégek, iparágak eredményéig sokminden

Szex

A számítógépet a lemezek programozástechnikájától függően vagy video lejátszóként használhatjuk, vagy interaktív részesei lehetünk a különböző időben és térben elhelyezett történeteknek, jeleneteknek. A light és nem annyira light témákban meglehetősen széles választék áll az érdeklődő rendelkezésére.





Kedvezményes akció!

ALDUS termékek:	
PageMaker 3.0 + PageMaker 4.0 up. 5.25"	14.400.-
BORLAND termékek:	
dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-
Egyéb termékek:	
Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-
LOTUS termékek:	
Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-
MICROSOFT termékek:	
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-
SYMANTEC termékek:	
Norton Utilities 6.01	3.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!

Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

CREATIVE — ÉSZ KÉP

NAGYKERESKEDÉS

Sound Blaster 2.0	8750- 7.000,-	Video Blaster SE	34.300,-
Sound Blaster PRO	12750- 10.200,-	Video Blaster FS200	41.200,-
Sound Blaster 16	13.200,-	VideoSpigot	37.000,-
Sound Blaster 16 MultiCD	17.500,-	TV Coder	19.200,-
Sound Blaster 16 MultiCD ASP	21.900,-	Discovery CD16 Pack	44.900,-
Sound Blaster 16 SCSI-2	21.900,-	Game Blaster CD16 Pack	52.200,-
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	26.300,-	Easy CD16 Pack	76.400,-
Sound Blaster AWE 32	35.100,-	Digital Edge 3X Pack	95.100,-
Wave Blaster	24.700,-	Aktív hangfal CT-38	2875- 2.300,-
ASP Chip Upgrade	6.400,-	Aktív hangfal SBS300	10.900,-

! ÚJDONSÁG !

A számítógép és a televízió összekötése!

Előadások, bemutatók, oktatások hatékony eszköze

PROVIDEO A multimédia világa

A VGA jelet video jellé alakítja, így a számítógépén elkészített tervei, rajzai, programjai illetve egyéb dokumentumai akár közvetlenül video-magnóra vehetők, akár televízión keresztül egyenesen a hallgatóság elé vetíthetők.

- -16 millió színben VGA felbontásban,
- -32 ezer színben SVGA felbontásban,
- -NTSC és PAL rendszerben
- -RCA, S-VHS és RGB kimenetek
- -képremegés-csökkentő rendszerrel

Ára: 16.800,-

MULTIMÉDIA PC

ESCAPE MULTI D340-SBPRO

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

132.900,- 166-12 51-

ESCAPE MULTI D340-SB16

Mini torony, 386DX-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 210MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

135.900,-

ESCAPE MULTI L440-SBPRO

Mini torony, 486DLC-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 512kB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster PRO hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

146.900,-

ESCAPE MULTI L440-SB16

Mini torony, 486DLC-40 alaplap, 4MB RAM, 1.44MB floppy, 270MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.1

151.900,-

ESCAPE MULTI D440-SB16

Mini torony, 486DX-40 alaplap, 8MB RAM, 1.2MB,1.44MB floppy, 340MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3.

199.900,-

ESCAPE MULTI D466-SB16

Mini torony, 486DX2-66 alaplap, 8MB RAM, 1.2MB,1.44MB floppy, 420MB winchester, IDE+ vezérlő, 1MB VGA vezérlő, SVGA LR monitor, mouse+pad, CREATIVE Sound Blaster 16 hangkártya, SONY double speed CD-ROM, CREATIVE aktív hangfalak, DOS 6.2, Windows 3

212.900,-

1034 Budapest, Bécsi út 126-128. Telefon: 188-9569, Fax: 168-9032

A forintleértékelés miatt kérjük árainkat 8%-kal felszorozni! Minden ár ÁFA nélkül

---

MIKRO G

A Kecskeméti Műszaki Áruház emeletén várjuk önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
LYNX II videojáték
7800-as videojáték

SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
Tel./Fax.: (06)76-328-941

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-41-53 telefonszámon.

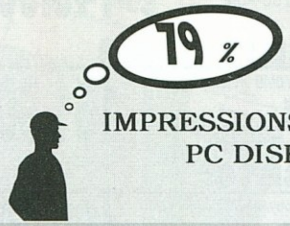
Kedvező terjesztési feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek részére ugyanezen a számon.

DETROIT

Nagyon nagy hírverés előzte meg a programot, ehhez képest kicsit csalódást jelentett, sem grafikailag, sem a stratégiai/gazdasági rész kidolgozásában nem büszkédhetnek kimagasló eredményekkel.

Hardware igény:
286, 640 KB RAM, VGA, MOUSE, DOS 3.0, HD



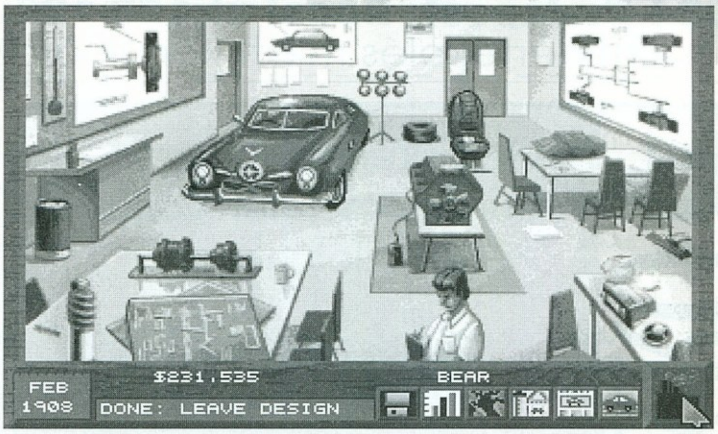
IMPRESSIONS
PC DISK

DETROIT

1908-ban kezdődik a játék és mily véletlen, éppen Detroit a színhelye a próbálkozásunknak, mégpedig annak a nagystílű tervnek, hogy a világ vezető autó-gyártójává nőjük ki magunkat. Nem lesz könnyű dolgunk, rögtön 3 ellenféllel kell szembenéznünk a piacon, kik legalább annyira áhítoznak erre a pozícióra, és ráadásul őket a számítógép néha kissé részrehajló irányítása vezérli. Kezdetben 60.000 $-ral rendelkezünk és nagyon hamar rá fogunk jönni, hogy elkölteni sokkal könnyebb pénzünket, mint megszerezni. Induláskor egyébként egy tetszőleges területen lévő gyártelepet és egy irodát kapunk. Szerény véleményem szerint érdemes az USA-t választani a lehetséges piac, és persze a hagyományok tisztelete miatt. 2008 jelenti a játék végét, mikorra is fel kell fejlődnünk a legjobbá. Hát rajta!

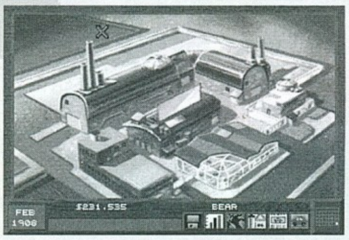
A kissé naiv festészetet idéző főképernyőnkön több épületet láthatunk. Mindegyik épület egy-egy fontos pontját jelenti a programnak, itt tudjuk kijelölni, hogy melyik részébe óhajtunk éppen belepiszkálni a termelésnek és a szabályozásnak. Az épületek megfelelőjét az alul levő ikonok között is megtalálják, az ezekre való kattintás egyenértékű a fenti képen való kijelöléssel. Ezen kívül csak néhány információt nyújtó kiírást láthatunk a kereten, melyek az időpontot vagy éppen az üzenetek érkezését jelzik. Fontos még a jobb alsó sarokban lévő ikon, mely segítségével az éppen aktuális hónapot zárhatjuk le. A havi játékmenet olyan körönkénti stílusú folyamatot éreztet, de ne aggódjunk bőven lesz időnk rá, hogy minden szükséges tennivalót elintézzünk, mert nincs időlimit a programban. A hónap zárásakor kerül sor az ellenfelek tevékenységére is, egy rövid újsághír is tanúskodik a hónapban történt jelentősebb eseményekről. Az eladásokért járó pénzösszegeket is havonta kapjuk meg, és persze munkásainknak is ilyen időközönként kell fizetnünk. Ha már a pénzről beszélünk, akkor megemlítem azt, hogy nagyon vigyáznunk kell az anyagi javainkra, mert ha elfogy a pénzünk, akkor egy kevés haladékot kapunk még, hogy megmentsük vállalatunkat, de utána kegyetlenül jön a csőd. Detroit realitása igen közel esik a valós élethez, kivéve persze azt, hogy gyárthatunk olyan, a képzelet szülte járműveket is, melyek láttán a kor tervezői rémülve menekülnének. Az Easy foknál lehetséges észak-amerikai és észak-európai indulás. Nehezebb fokozatokon Kínában és Afrikában kezdünk, innen már igen nehéz a világuralomra törni. Most pedig lássuk az egyes munkahelyeket, honnan is befolyásolhatjuk a történéseket:

Administration
Egy jókora iroda, természetesen Impression designben berendezve. A kötelező ténykedéseket végezhetjük a helységben:
- **personnel** - a személyi ügyek intézése, itt tudunk felvenni a két lehetséges munkahelyre embereket. A két hely alatt az összeszerelő üzemben dolgozókat (assembly workers) és a fejlesztésen (technicians) ténykedőket értem. (Az eladási irodába nem kell dolgozókat felvennünk.) Ha felvettük az embereinket, akkor azokat foglalkoztatnunk is kell valamelyik munkahelyen, legalább is nem árt, mert a nem dolgozó, de foglalkoztatott manusok is ugyanúgy tartják a markukat pénzosztásnál. Az összes gyárunk "ember-anyag" ellátását egy helyről intézhetjük. Ahhoz, hogy embereink munkahelyét véglegesítsük, át kell vándorolnunk a munkahelyekre, hogy konkrétan kijelöljük a feladatokat. Az összeszerelő üzemekbe a gyárakat (factories) kiválasztva juthatunk el. Ilyenkor a program bead egy világtérképet, ahol is kiválaszthatjuk, hogy melyik régióban (16 különböző területen építhetünk gyárakat és



irodákat) óhajtjuk foglalkoztatni embereinket. A gyárba érve a Detail ikonra kattintva juthatunk el a panelra, melyen elindíthatjuk, megállíthatjuk vagy éppen mindezek között módosíthatjuk a gépsorok termelését. Ki kell választanunk a modellek közül azt, amelyiket éppen módosítani akarjuk. Az Assign segítségével hozzáadhatunk munkásokat a már a modellen dolgozókhoz, míg a Free opcióval elvehetünk közülük. Maximálisan 255 emberünk dolgozhat egy összeszerelő szalag mellett, de ne féljünk, nagyon hamar nem fogjuk elérni ezt a mennyiséget. Ha egy másik modellnél, vagy akár futószalagnál akarjuk megismételni az átcsoportosításokat, ak-

kor a fentiek szerint járjunk el és nem lesz probléma a dolog. Ha teljesen meg akarjuk szakítani a munkát a gépsoron, akkor a Stop ikon aktivizálásával leállítjuk a termelést. A Prev/Next ikonnal váltogathatjuk az éppen kijelzett gyárakat. A List opcióval egy listát kapunk az éppen működő gyárakról és irodákról. A dolgozóink másik elhelyezési területe a fejlesztés, itt nagyon egyszerű dolgunk lesz, mert csak azt kell kijelölnünk, hogy melyik területen akarjuk foglalkoztatni a munkásokat. A területek mind az autó egyes fontos területeit jelölik (pl. motor, hűtőrendszer stb). Az egyes területeken részt vevő fejlesztők száma természetesen azt is befolyásolja, hogy milyen hamar lesz kész az éppen aktuális technikai csoda. A munkások számának növelését ugyanúgy



az Assign, míg a csökkentését a Free ikonnal érhetjük el.

- **file manager** - az iratszekrény egy csöppnyi menüt rejt, mely a szokásos file és egyéb beállító lehetőségeket tartalmazza. Leginkább a sound kikapcsolásának lehetőségét ajánlom a nagyérdemű figyelmébe, ugyanis a játék minden egyes kattintáskor (akár ikonra, akár csak a képernyő egy tetszőleges pontjára irányult) hanghatást produkál. Ez nem is lenne probléma, azonban a hangokat minden egyes alkalommal a wincsiről tölti be, így kikezdve a játékos kedvű autófejlesztők idegeit. Tehát első dolgunk legyen kikapcsolni a nagyszerű találmányt.

- **contact the bank** - a banki forró drót a pénzügyeink állásáról tájékoztat, valamint a továbbiakban itt van lehetőségünk arra, hogy némi segítséget szerezzünk a nehéz napjainkban.

- **Report and Graphs** - egy hatalmas táblát kapunk (az első hónapban még értelemszerűen nincs információnk az előző időszakról), melyen rengeteg információtól dagadozó menü vár minket. Lássuk őket:

-- **Profit/Loss** - a vállalatod legalapvetőbb kijelzője, már ami a gazdasági tevékenységet illeti. A gazdasági nyereséget, illetve veszteséget minden modellre és területre külön-külön meg tudja mutatni a program, így nem tudnak megmenekülni a rossz teljesítménnyel dolgozó üzemek.

-- **Terrority** - az egyes területek felszereltségét, valamint az eredményeit mutatja meg. Különböző grafikonokat láthatunk itt, melyek sorban a következőket jelentik: modell neve/típusa, egy autón dolgozó munkások száma/egy autó ára a piacon, az előző hónapban gyártott kocsik száma/egy kocsi fejlesztési labor költsége, az előző hónapban eladott kocsik száma/egy kocsi előállítási költsége, a raktáron álló kocsik száma/egy kocsin lévő haszon mennyisége.

-- **Model** - a statisztika segítségével átfogó képet kaphatunk arról, hogy az adott modell hogy is áll az összes termelő területet figyelembe véve. A különböző kijelzések itt is megmaradtak: az összes a modellen dolgozó munkás száma/a modellek átlagára a területeken, a területeken gyártott kocsik száma a múlt hónapban/a labor költségek a kocsin, a múlt hónapban eladott kocsik száma/a kocsi előállítási költségei, a raktáron álló kocsik száma/egy kocsin lévő haszon mennyisége.

-- **Compare** - összehasonlító képernyő, ahol is három terület adatait vethetjük össze a tisztánlátás érdekében. A fő hangsúly természetesen a gazdasági tevékenységen van.

-- **Market T** - egy területre vonatkozó marketing költségek összesítése, a terrority ikonra kattintva az összes terület költségét mutatja.

-- **Market M** - ugyanaz, mint az előbb, csak a különböző média típusok szerint van csoportosítva a kiadás, mindegyik típust külön-külön le lehet kérni.

-- **Demand** - egy nagyon érdekes statisztika, ahol is 100$-ért megtudhatjuk, hogy az adott területen hogyan is alakul a kiválasztott modell kereslete. A kereslet mellett az előző hónapban eladott kocsik számát is megtekinthetjük, így válik teljesebbé a kimutatás.

-- **Distribution** - az ellátási vonalakról ad tudósítást a menüpont

-- **Profit** - az előző 7 hónap profitját mutatja a program itt úgy, hogy a többi vetélytárs eredményét is kijelzi közben.

-- **Production** - a szintén grafikusan ábrázolt statisztikában a megépített kocsik számát hasonlíthatjuk össze szintén a vetélytársainkkal.

-- **Sales** - mint már sejteni lehetett, itt az eladott kocsik száma szerint láthatunk egy kimutatást.

-- **Subsys Level** - az egyes autó részegységek fejlettségi szintjét mutatja a játék, ha a 100 %-ot eléri a grafikon, akkor nem fejleszthető tovább a részegység.

Marketing

A játékban az autógyártó cég komplett marketing tevékenységét is irányíthatjuk. Ebbe általában az tartozik bele, hogy hirdetjük termékeinket, valamint különböző más területen szórjuk a nehezen megszerzett pénzünket. A következő területek közül választhatunk:

- **T.V.** - nagyon hatékony hirdetési mód, azonban mindennek ára is van természetesen, méghozzá igen nagy.
- **Billboards** - fali plakátok (mai szóhasználattal óriásplakátok) vásárlása. Helyhezkötöttsége miatt nem igazán nagy a hatása, legalább is kis példányszámban.
- **Sporting Events** - különböző sportrendezvényeket, valamint csapatokat szponzorálhatunk, persze önző érdekek miatt, evvel is cégünket és termékeinket hirdetjük.
- **Newspapers/Magazines** - szerintem a legjobban megtérülő befektetés (ez itt a reklám helye), igen nagy hatékonysággal tudunk így reklámozni, és a hirdetési tarifák sem olyan magasak.
- **Radio** - szintén az eléggé jól kihasználható médiák közé tartozik a rádió, hirdetéseinket nagyon sokan hallják így.
- **Marketing list** - egy összefoglaló lista arról, hogy hol és mennyiért hirdetünk pillanatnyilag. Területekre lebontva láthatjuk itt kiadásainkat.

Sales/Factories

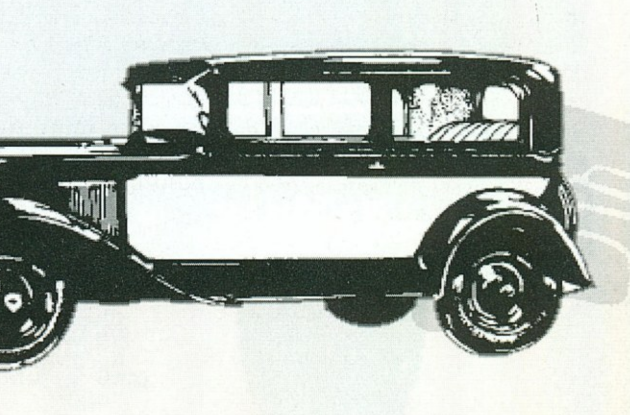
Már szóltam erről a részről, azonban most nézzük részletesen mit is tehetünk itt. Ha kiválasztunk egy területet, akkor a következőket tehetjük mindenhol:

- **Detail** - a képernyőn egy összefoglaló listát láthatunk a modellekről és az árukról.
- **Supply Line** - minden gyárhoz maximum 3 ellátási vonalat lehet hozzákapcsolni. Az első vonal automatikusan a felügyelő irodához kapcsolódik.
- **Price** - az árak beállításánál főleg a Single mód az amit gyakran fogunk használni, ezzel az adott területen eladásra szánt kocsik árát határozhatjuk meg. A model, terrority, global pontok akkor játszanak szerepet, ha már több területen léteznek gyáraink és irodáink.

Research

A menüpontban a következő részalkatrészek és kiegészítők kifejlesztése történik:

- **Engines** - motorok
- **Brakes** - fékek
- **Suspension** - felfüggesztés
- **Cooling** - hűtőrendszer

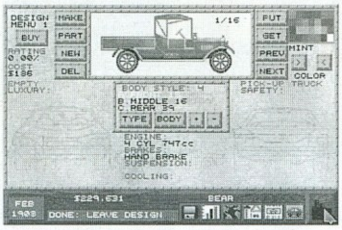


- **Bodies** - karosszériák
- **Safety** - biztonsági berendezések
- **Luxury** - luxus felszerelések

Minden egyes alkatrészre kattintva megtudhatjuk, hogy éppen milyen fejlettségi szinten áll a kiválasztott részegység. A középen álló asszisztensre kattintva tudjuk beállítani, hogy a rendelkezésünkre álló fejlesztőket hova is csoportosítjuk a már ismertetett módon.

Design

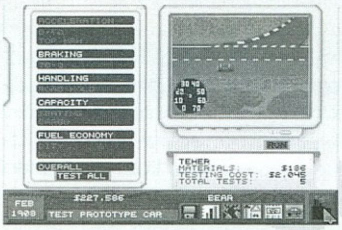
Nagyon fontos területe a programnak a következő rész, ahol is új autóinkat tervezhetjük meg. Tulajdonképpen ez az a része a programnak, amiért érdemes játszani vele. Három fő részből építhetjük fel a kocsijainkat, külön változtathatjuk a kocsik elejének, közepének és végének felépítését, valamint a két végének hosszát. A kocsi típusának is nagy szerepe van az eladásokban, nem árt ha helyesen állítjuk be a típust, ugyanis mondjuk egy teherautónak nem igazán lesz sikere mint sportkocsi (na persze ki tudja?). A kocsiknak kiegészítésképpen a színét is beállíthatjuk, azonban ez szerintem csak a mi szemünk gyönyörködtetésére szolgál. Ha a Part ikonra kattintunk, akkor az egyes modellek részegységeit állíthatjuk be, itt határozhatjuk meg, hogy kifejlesztett alkatrészekből mit használunk fel az új modellben. Érdekes szolgáltatása a programnak az archive rendszer, ahol elrakhatjuk későbbre a tesztelt terveinket. Az archívumból a Del ikon-



nal törülhetünk, a Put ikonnal vehetjük fel az új fejlesztéseket. Nagyon fontos része az új modellek építésének a tesztelés, mikor is Make ikonra kattintva egy komplett teszt sorozatot végezhetünk el a készülő kocsikon. A következő részvizsgálatokat végezhetjük el:

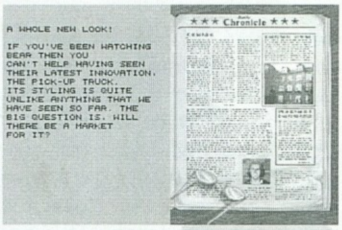
- **Accelaration** - mennyi idő alatt gyorsul fel kocsink nulláról 60 mérföld/órára
- **Braking** - 70 mérföld/óráról nullára való teljes lefékezésnél mennyi utat tesz meg a kocsi
- **Road Handling** - úttartás, hogyan viszonyul a kocsi a kanyarokhoz
- **Capacity** - milyen terheléssel tud menni a kocsi, mind a személyek, mind a csomagok számát tekintve
- **Fuel Economy** - a kocsi gázolaj fogyasztása városban, illetve országúton
- **Overall** - egy összesített átlagot kapunk itt, a tesztértékekről.

Záró akkordként következzen néhány banális tipp a játékhoz, igazából nem lenne rá szükség, mert eléggé egyértelmű a játékmenet, azonban gondolnom kell a kezdő tőkésekre is, azért következzen néhány jó ta-



nács csak úgy:

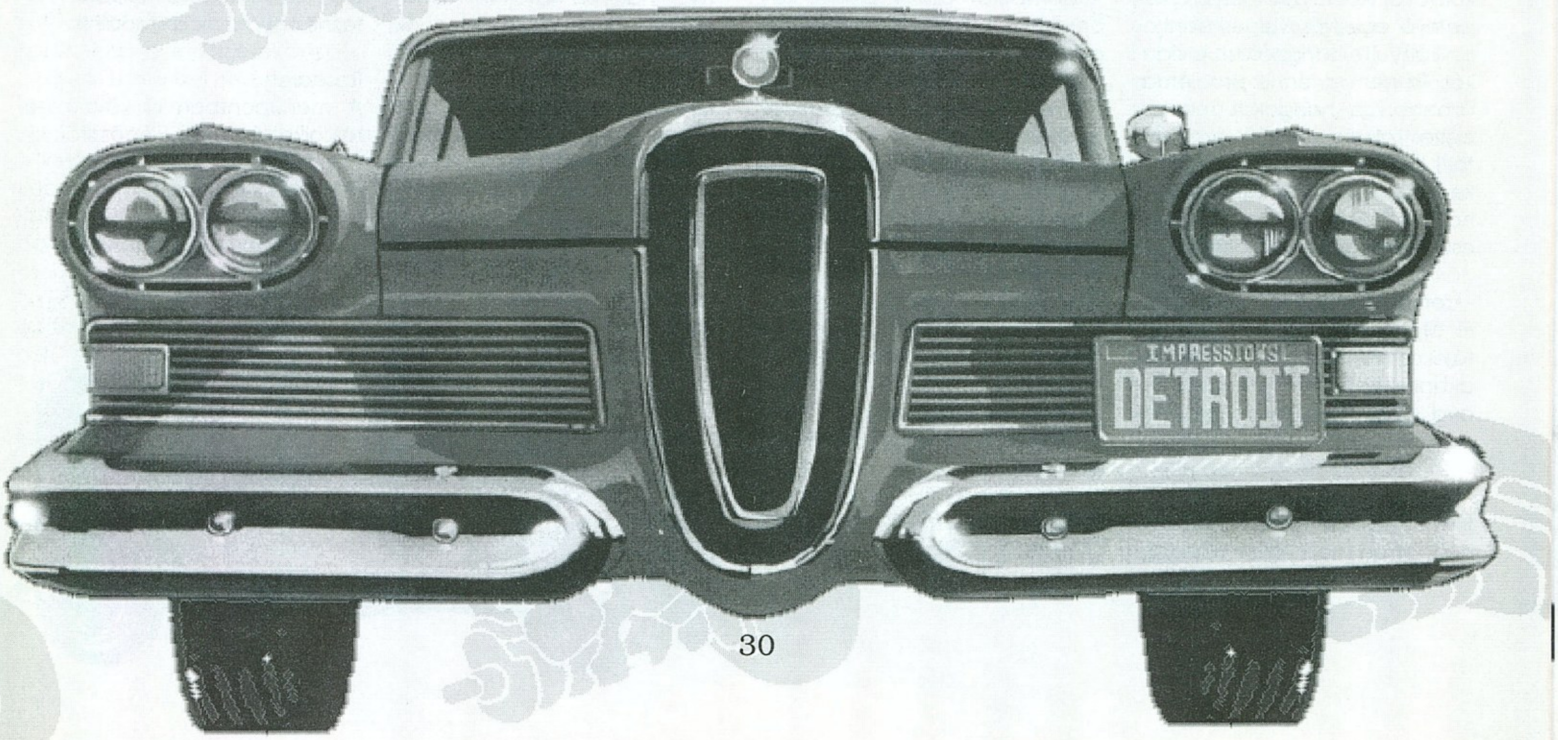
- mentsünk gyakran és ha egy mód van rá, akkor mindig különböző állásba
- invesztáljunk a fejlesztésbe, megéri
- nem minden kocsitípus adható el automatikusan, főleg a játék elején figyeljünk erre
- az új területeken idő kell a kereslet fellendüléséhez, olvassunk újságot megéri
- az évszakok befolyásolják a keresletet
- a háborús időszakok drasztikusan befolyásolják a keresletet
- gyenge eladások esetén hirdessünk, támogassunk, fektessünk be
- a több kis gyár eredményesebb lehet, mint az egy nagy, az ellátási vonalakat így jobban ki tudjuk használni, bár jobb ha közelebb gyártjuk a vásárlókhoz kocsijainkat
- figyeljünk az optimális számú



munkásra a szerelő szalagok mellett, ne hagyjuk kihasználatlanul őket
- a raktárkészletünket ne hagyjuk nagyon megemelkedni, mert így csak áll a pénzünk
- figyeljünk oda és használjuk a kifejlesztett részegységeket

Nem volt egy nagy durranás a Detroit, megmondom őszintén egy kicsit többet vártam volna tőle. Idegesítő és kissé primitív a játék kinézete és hangjai, nem igazán a kor szellemét sugallják. A stratégák valószínűleg fogják forgatni a programot, márcsak a kuriózum mivolta miatt is, de nem lesz egy populáris gazdasági/stratégiai játék.

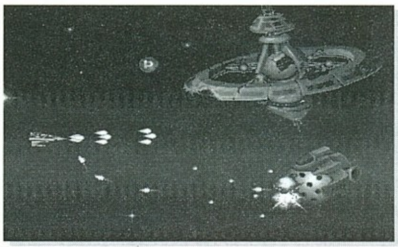
Bear™



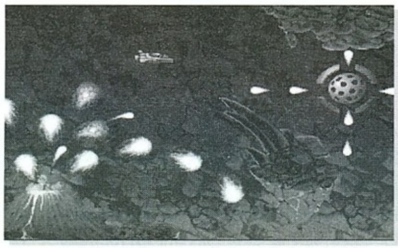
A nyár sohasem kedvezett igazán az új programok megjelenésének. Természetesen így van ez az idén is, az "uborkaszezon" kíméletlenül rányomta bélyegét a szoftverházak repertoárjára. A nagy dobásokat mindenki a hamarosan esedékes őszi ECTS-re tartogatja, így úgy gondoltuk, most inkább a kisebb, de látványos programok közül csemegézünk.

Egyre több cégnél van napirenden az egykoron nagy sikereket elért amigás játékok PC-s változatának elkészítése. Természetesen ez alatt most a "mászkálós" és a "lövöldözős" típusú programokat értem, amelyek igazán magas színvonalú átírása PC-re -elsősorban a nem kifejezetten erre a célra tervezett hardware miatt- mindig is komoly fejtörést okozott a programozóknak. Persze régebben is készültek különféle konverziók, de ezekről jobb nem is beszélni, hiszen nem kifejezetten öregbítették szeretett PC-nk hírnevét..
Mostanra azonban -mindannyiunk nagy örömére- némileg megváltozott a helyzet, hiszen a sok gyengébben sikerült alkotás mellett néhány igazán kitűnővel is találkozhatunk.

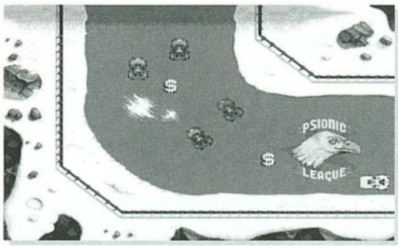
Az egyik legtermékenyebb szofverház ezen a fronton kétség kívül a TEAM 17 gárdája, kik kora ősszel nem kevesebb, mint öt program megjelentetését tervezik. A vérbeli játékosoknak valószínűleg nem kell bemutatnom a "PROJECT X"-et, aki viszont még nem hallott volna róla,

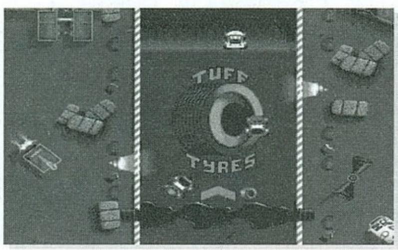


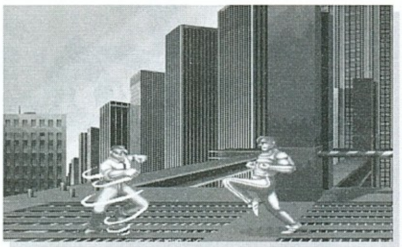
annak annyit, hogy talán a legszebb, és az egyik legjobb lövöldözős játék Amigán. A grafikával a képek tanúsága szerint PC-n se lesz probléma, reméljük, hogy mozogni is úgy fog, mint amilyen szép. Az autóversenyek



kedvelőinek az OVERDRIVE biztosan nagy kedvence lesz, mivel mind grafikailag, mind pedig játszhatóságában felül fogja múlni a korábbi "próbálkozásokat". 20 pályán küzdhetünk a gép, vagy soros kábel segítségével akár barátunk ellen is. Az öt különböző helyszínen saját szájízünk szerint választhatjuk ki magunknak a legszimpatikusabb járgányt, mely lehet versenyautó, vagy akár óriáskerekű terepjá-

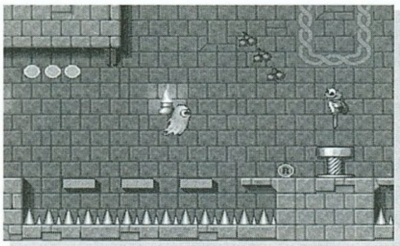




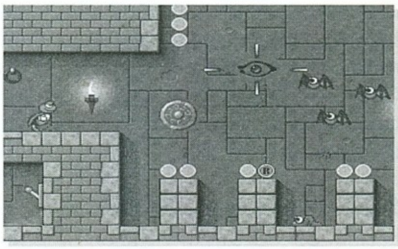


ró is. A megjelenés októberre várható. Amigán klasszikusnak számít a verekedős programok között a Body Blows. Igaz, a mostani Mortal Kombat őrület némileg elhomályosította a fényét (talán nem véletlenül), de még így is sokak kedvence maradt. Az eredeti és a "feltuningolt" változat (Ultimate Body Blows) megjelenése egyaránt októberre várható. Az új verzióban egyébként már 21

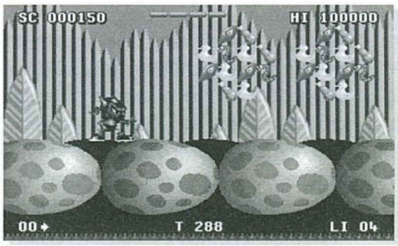
ellenféllel küzdhetünk, mindegyik különböző speciális mozdulatokat ismer, és egyéni hanggal rendelkezik. Mindez természetesen 256 színben értendő. A mászkálós játékok kedvelői se maradhatnak ki a termésből, így



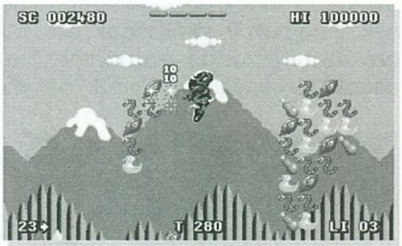
nekik a régóta várt Superfrog-ot tudom ajánlani. Mint az összes eddig említett program, ez is a nagysikerű amigás előd PC-s átirata, de a látottak alapján majdnem olyan jó lesz, mint az eredeti. Ha minden igaz, szeptember végén fog megjelenni.



Azért a cikk elején leírtak ellenére GREMLIN-ék se tétlenkedtek, és manapság már mást se lehet hallani, mint hogy a Desert Strike megjelenik PC-re is. Hogy ez mennyire így van, azt az újság vége



felé lévő cikk, valamint a közeljövőben várható "Desert Strike Competition" is igazolja. Most azonban mégsem erről szeretnék szólni, hanem egy másik mániáról, aminek nem más a neve, mint "ZOOL". Abból is a második rész, mely természetesen sokkal szebb, jobb és izgalmasabb lesz, mint az első volt. Nos, hogy szebb lesz, az biztos. Hogy jobban is fog mozogni, az is. Azt meg, hogy mennyire izgalmas, mindenki döntse el maga...



Del

HAND OF FATE

Végre egy igazi CD-ROM a sok silány, a CD adta lehetőségeket nem kihasználó alkotás közül. Az angol nyelven szóló párbeszédek nagyon feldobják a játékot.

Hardware igény:
386-25, 570 KB RAM, 2 MB XMS, CD-ROM, 5 MB HD

78 %

VIRGIN GAMES
PC CD-ROM

HAND OF FATE

Rainbird úr tollából már jelent meg egy hosszabb lélegzetű cikk erről a fantasztikus hangulatú játékról. Nem kell megijedni, nem akarok még négy oldalt írni róla, csak mostanában jelent meg a játék CD-ROM változata. Igazán üdítő színfolt a mostanában megjelenő halom CD játék között. A Virgin cég ad a saját jóhírére és nem ad ki szemetet a keze alól.

Sajnos nagyon sok cég gondolkozik úgy, hogy nem pazarol időt a CD-s verzió fejlesztésére, hanem egyszerűen felmásolja a lemezes verziót és slussz. A legtöbb ilyen játékot még CD-ről játszani sem lehet, szépen fel kell pakolnunk winchesterre. Az SSI cégnek az összes eddig megjelent játéka ilyen (Al-Qadim, Dark Sun...). Vigyázzunk tehát ezek megvásárlásakor, nem biztos, hogy azt kapjuk a pénzünkért amit remélünk. Természetesen vannak előnyei is ezeknek a felpakolt játékoknak és ezeket sem szabad elhallgatni. Rendkívül kényelmessé válik a játékok installálása (gondolok itt a 10-15 lemezes játékokra). Nagyon sok minden elfér még a lemezen: demók, zenék, közlemények.

Szerencsére a Kyrandia második része nem ebbe a kategóriába tartozik. Angolul tanulóknak melegen ajánlom ezt a programot. *Gyönyörű angol nyelven folynak a dialógusok.* Nem holmi rokonság és ismerősök szinkronizálják a játékot, hanem hivatásos hangszínészek. Lehetőségünk van be és kikapcsolni a szöveget a képernyőn, így lehet ellenőrízni a beszédértési szintünket. Németül és franciául is kérhetjük a szövegeket. Külön be lehet állítani a zene, a zaj, és a beszéd hangerejét. Öröm volt egy ilyen felhasználóbarát programmal szórakozni.

A LucasArt játékok után közvetlenül a Virgin termékei következnek színvonalban. Nagyon odafigyelnek az esetleges hibák kiszűrésére. Nem hemzsegnek bugoktól a játékaik, mint például az újabb keletű Sierra programok. Nem nagy a gépigénye sem a játéknak, egy 386-25 MHz, 570 kB RAM, 5 MB szabad hely a winchesteren és egy szimpla CD-ROM drive. Nem tudom, hogy milyen a sebessége lassú CD-n, de egy duplán nem észleltem semmilyen különbséget a merevlemezhez képest.

Külön érdeme a kalandnak, hogy egyes tárgyakat többféle módon is meg lehet szerezni. Itt van például a krokodil. Az egyik varázsitalhoz szükséges gyíkkönnyet lehet beszerezni tőle. Én megetettem egy szép nagy fej hagymával, mások az orrát csiklandozták meg egy madártollal. Nagyon feldobják a programot *az üstben bekövetkező kisebb animációk.* Egyszer egy kishajó úszik át a vizen, máskor meg egy randa zöld csáp nyúlik ki a mélyből és vakarja meg az üst oldalát. Ez, a grafika és a hanghatások egy fantasztikus hangulatot teremtenek, segítenek abban, hogy még jobban beleéljük magunkat a mesébe.

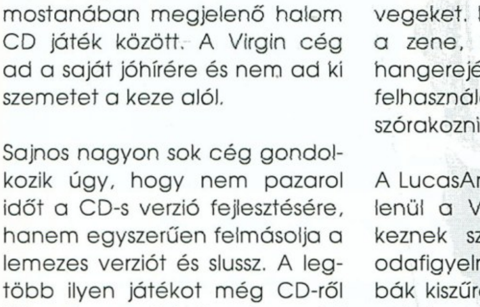
Zanthia igazi nő, a játékban minden nevezetesebb helyre az alkalomnak megfelelő ruhát vesz fel. A grafikusok gondoskodtak róla, hogy szép hosszú combjai időről-időre kivillanjanak. Markóhoz fűződő viszonya sem nyugszik szilárd alapokon. A Kyradiában esetleg (ne adj Isten) megalakuló feminista egyesületnek biztosan Zanthia lesz az elnöknője. Az intro szinte egy az egyben megegyezik a lemezes verzióval, a befejező képsorok alatt is angol szöveget hallhatunk.

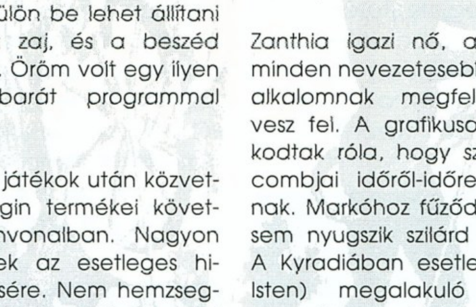
Tapasztalt Kyrandiások bizonyára észrevették az utalásokat az előző részre (lila gyémánt, King Brandon arcképe a kocsmában, a szörny a mocsárban). Ezekkel az apró részletekkel jól összekapcsolták a két részt. Nincs ám vége Kyrandia lakosainak viszontagságának. Egy villámcsapás következtében az ördögi Malcolm, aki az előző részben okozta a gondokat, feléled. Nem tanult egyáltalán a bukásából. Újult erővel lát hozzá fondorlatos cselei véghezviteléhez. *A Kyrandia harmadik részében tehát megint csak vele kell* leszámolnunk, most már remélhetőleg véglegesen.

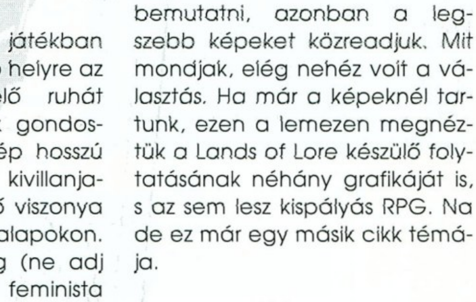
A legújabb CD PLAYER lemezmellékletében egy halom gyönyörű képet találhatunk a folytatásról. Mindet sajnos helyhiány miatt nem tudjuk bemutatni, azonban a legszebb képeket közreadjuk. Mit mondjak, elég nehéz volt a választás. *Ha már a képeknél tartunk*, ezen a lemezen megnéztük a Lands of Lore készülő folytatásának néhány grafikáját is, s az sem lesz kispályás RPG. Na de ez már egy másik cikk témája.

Összegzésképpen minden adventure rajongónak nagyon melegen ajánlom ezt az aranyos játékot, sőt elképzelhetőnek tartom, hogy néhány embernél *ez a program fogja* feloldani a számítógép iránti idegenkedést.

Mocsy







DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

DESERT STRIKE

Ha az előzményeket nem vesszük figyelembe, akkor viszonylag jó programmal állunk szembe. Megfelelően gyors konfigurációval el lehet játszadozni vele. Talán ha ugyanaz a cég írta volna aki az előző változatokat...

Hardware igény:
386, 640 KB RAM, VGA, 1.6 MB HD

**GREMLIN
PC DISK**

Sokat kellett várni - hogy miért, azt nem tudom -, hogy egy szoftvercég végre elkészítse PC-re az egykor oly sok hardveren sikeres DESERT STRIKE-ot. A program elsőként SNES-re és MEGADRIVE-ra készült el és mivel az eladások igazolták, hogy a program jó, elkészült az AMIGA verzió is (tavaly tavasszal). És most itt van végre PC-re is a GREMLIN jóvoltából.

Az alaptörténetről sokat nem írok, hiszen ezerszer le lett már írva (GURU 93/6). Csak dióhéjban: valahol egy közelkeleti meg nem nevezhető államban egy őrült diktátor - névszerint Kilbaba önjelölt "tábornok" - világuralomra tör. Feladatunk megváltoztatni álláspontját eme elképzeléséről. Nincs vesztegetni való időnk, a diktátor csapatai harcrakészek, veszélyben a világbéke(?).

A programban fő és mellékküldetések vannak, ezeket sorban illik megoldani, ellenkező esetben problémákba ütközhetünk (pl. pont akkor fogy el a lőszerünk, amikor nagyon kéne). Ezek a küldetések igen sokrétűek, az egyszerű "menj oda és lőd szanaszét"-től a túszmentésig. A küldetések egyre nehezebben teljesíthetőek, de szerencsére a passwordos pályaugrás be van építve a stuffba. (Erről sajnos nem tudtam megbizonyosodni, mert a cikk születése pillanatában csak demo verzió állt rendelkezésemre, ezt pedig nem szerette a szerkesztőség játéktesztelésre kijelölt gépe. Ugyanis mindig kifagyott. Állítólag másnak otthon ment gond nélkül, tehát a gép a hibás.
Azonkívül gyanítom, hogy ez a demo változat - mivelhogy csak 1 db 1.44 MB-os lemez - nem tartalmaz túl sok küldetést.

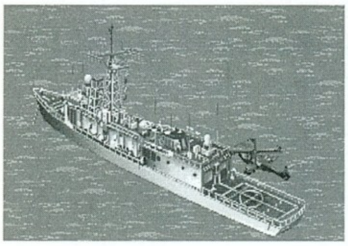
Háromféle fegyver áll rendelkezésünkre, amikkel bizony csínján kell bánni, mert ha elfogy a lőszer, akkor mehetünk keresgélni. Szerencsére lőszert és üzemanyagot (az is fogy!) találhatunk a pályán, így fogyó készleteinket feltölthetjük. Néha épületekben vannak elrejtve, ekkor ezeket szét kell lőni. A bekapott találatok arányában természetesen a gépet védő "pajzs" is csökken (power), ezt hasonlóképpen tudjuk regenerálni. Ha mázlink van, akkor állítólag még extra életeket is találhatunk. A program a pályán található különféle objektumokról és tereptárgyakról is ad információt (pl. épületek, járművek, emberek).

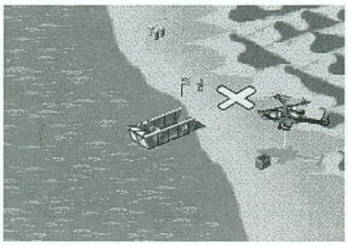
A térképet megvizsgálva külön csoportosítva láthatjuk a megsemmisítendő célpontokat, SAM állásokat, bázisokat, ellenséges harcjárműveket, vegyi és nukleáris üzemeket, valamint a muníció és üzemanyag-lelőhelyeket (az adott küldetéstől függően). Felderítőink jól dolgoztak, ami a térképen van, az a valóságban is ott található (jól működik a kémműhold). Ez elég nagy segítség, de szerintem egy kicsit elveszi a játék hangulatát az előre felderített terep. Persze így is elég nehéz minden küldetést teljesíteni.
Sok dolog hiányzik a demoból, például a játék elején nem tudunk co-pilotot választani, hanem egyből berak a program a carrierhez. (A végleges változatban gyanítom nem így lesz, bár úgy sincs túl sok jelentősége.)

A grafika tűrhető, de szerintem egy kicsit színesebb is lehetne (a PC jobbat is tudna). A scroll sebessége jónak mondható, nem rángat mozgás közben (DX2/50-en azért csúnya lenne!), simán követi a helikopter mozgását. A hanghatások elfogadhatóak, viszont a digi hangok minősége elég vérszegény. A bevezető animáció egy kicsit bugyuta, bár ez minden változatnál ugyanaz.

Az Amigás verzió mellett egy kicsit csalódásíze van a dolognak, valahogy az jobban tetszett. De azért annak, aki még nem látott más gépre írt változatot, biztosan tetszeni fog a program. (A Gremlin szeptemberre tervezi a Jungle Strike PC-s verzióját, remélem jobbra fog sikerülni).

SAKMAN

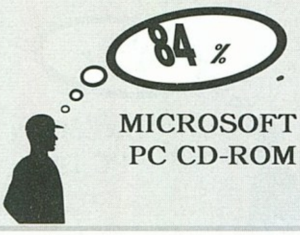




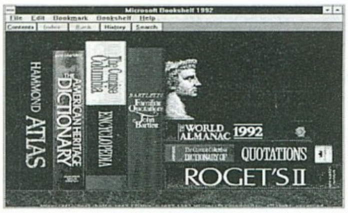
BOOKSELF

Egy príma könyvespolc, melyen sok minden megtalálható, azonban az ismeretanyag mélysége lehetne egy kicsit nagyobb. Egyébként nagyon profi kivitel jellemzi a programot.

Hardware igény:
386SX, 2 MB RAM, CD-ROM, HANGKÁRTYA, 30 MB HD



MICROSOFT
PC CD-ROM



Egy könyvespolcot általában úgy képzel el az ember, hogy rengeteg könyvtől roskadozva lapul a falon a tudomány, a természet tárházát rejtve magába. Nos, ilyen elképzelések után igencsak félve rakja be a CD meghajtóba a lelkes PC-s a Microsoft Bookself (könyvespolc) elnevezésű csodáját. S lőn, egy 7 könyvből álló gyűjteményt kapunk, mely szerény véleményem szerint ugyan nem vetekedhet egy teljes gyűjteménnyel, azonban hatalmas teljesítmény a CD kiadóitól mindaz, amit rázsúfoltak a csillogó korongra. Ez pláne igaz, mivel az egyes részek kereszthivatkozási lehetőségekkel is el vannak látva, így nem okoz gondot a tájékozódás mind teljesebbé tétele. Szóval igen megnyerő a kiadvány, úgy 90 %-ban biztos megtaláljuk azokat az információkat, amikre éppen szükségünk lenne. Most pedig lássuk a könyvespolcunk egyes köteteit:

- The Consice Columbia Encyclopedia

Egy komplett enciklopédia, mely több mint 15.000 címszavával igen széles tájékozódási felületet nyújt minden érdeklődőnek. Fő témakörei között megtalálhatjuk a geográfiát, a történelmet, az embereket és a természetet. Mindezt kiváló grafikákkal és animációkkal tálalva, mely nagyban segíti a tájékozódást.

- The American Heritage Dictionary

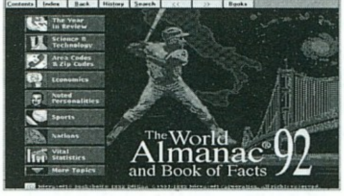
Egy szótár sem hiányozhat a polcról, így kerül ez a mű a többi közé. A szótár közel 65.000 szót tartalmaz az élet minden területéről, és természetesen ennél jóval több jelentést (200.000) az egyes szavakról. A bejegyzéseket, kereszt referenciák, bibliográfiák, térképészeti és földtani kiegészítések és audio bejátszások teszik teljessé.

- Roget's II Electronic Thesaurus

Nagyon hasznos ez a része a polcnak, mivel ezzel egy 50.000 szót felölelő elektronikus szinonima szótárat kapunk, ahol is minden szereplő szónak a jelentése mellett a helyettesítő, szinonima alakjai között bóklászhatunk.

- The World Almanac and Book of Facts 1992

Az egyre növekedő információéhséget próbálja enyhíteni a kiadvány következő része, mely kizárólag statisztikai adatokat és tényeket közöl a világ országairól és természeti képződményeiről. Mindezt teszi továbbra is olyan formában, hogy az ne csak tömény információ forrása legyen, hanem esetenként szemet gyönyörködtető élmény is. Az sem egy utolsó élmény azonban, hogy az itt fellelhető statisztikákat és táblázatokat egy mozdulattal áttölthetjük kedvenc táblázatkezelőnkbe (pl. Excel), és máris felhasználhatjuk saját céljainkra.



- Bartlett's Familiar Quotations

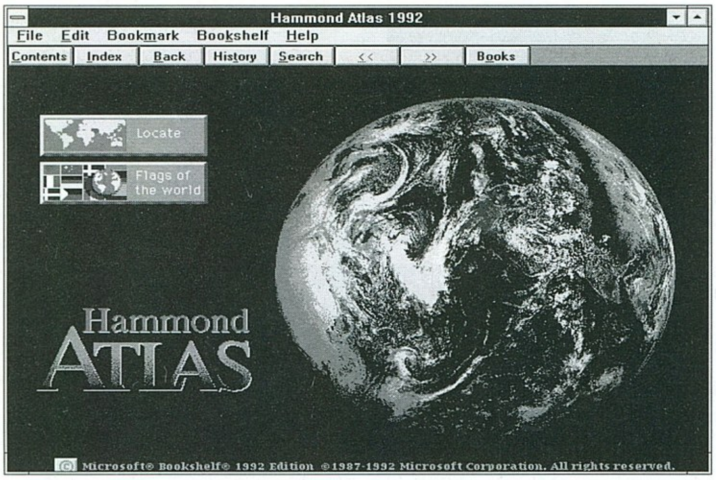
Ugye gyakran előfordul mindenkivel, hogy hall egy idézetet, vagy egy híres ember mondását és hirtelen nem jut az eszébe, hogy ki és mikor mondta a hallottakat. Ilyenkor és persze más alkalmakkor is hasznos lehet a 22.500 idézetet és mondást tartalmazó gyűjtemény, mely többféle rendszerben tárolja a megnyilatkozásokat. Itt is láthatunk, sőt hallhatunk kiegészítő információkat a témával kapcsolatban, sőt a keresztreferencia táblázat innen sem hiányozhat.

- The Consice Columbia Dictionary of Quotations

A jelenkori történelem több mint 6.000 idézetét és epigrammáját tartalmazza a kötet az előző kiadványhoz hasonlóan.

- Hammond Atlas

Utolsó, de egyáltalán nem elhanyagolható részként egy Atlas kerül a terítékre, mely a világ összes országát és az USA államainak térképét, a nagyobb városainak a nevét tartalmazza, de emellett megtalálhatunk benne egy komplett zászlókat bemutató részt, valamint egy, a nemzeti himnuszokat lejátszó modult is. Természetesen az adott országról kimerítő információt kaphatunk, melyet egyrészt az Atlas biztosít, másrészről pedig a már jól ismert keresztreferencia segít be.



Ennyi lett volna könyvespolcunk tartalma. Nagyon kulturált az előadásmód és nagyon hatékony a rengeteg index és gyorsító funkció, szinte pillanatok alatt megtalálhatjuk a kívánt információt. Nagyon hasznos segítőtársnak ígérkezett a Bookself és nem is csalódtunk benne.

Bear™

ACOMP

Commodore Amiga 600	27992 Ft
Commodore Amiga 500/500 Plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Commodore A-570 CD drive A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore Amiga -> Euroscart kábel	392 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
NoName 3.5" DSDD/HD lemez	392/360 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	872 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	296 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	472/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	408 Ft
Profex 3.5" DSDD/HD lemez (11 db/f.)	440/632 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	280 Ft

PC árak:

Alaplapok

386SX-40MHz	7400 Ft
386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	9576 Ft
386DX-40MHz128 kB cache 2Vesa	13680 Ft
486SLC-33MHz 64 kB cache (ETEQ)	9992 Ft
486SLC-50 MHz	13200 Ft
486DLC-40MHz 128 kB cache (AMI)	17440 Ft
486DLC-40MHz 128 kB c. 2VLB (OPTI)	19520 Ft
486SLC2-50MHz	13200 Ft
486SLC2-50MHz + koprocesszor	14992 Ft
486DX-XXMHz 256 kB cache 3Vesa NoCPU	9524 Ft
486DX-XXMHz 256 kB c. 3VLB,DX4-hez is	13992 Ft

Processzorok, koprocesszorok

IIT387DX-40 MHz koprocesszor	2592 Ft
486DX-33 MHz processzor Cyrix	18992 Ft
AMD	18784 Ft
INTEL	24640 Ft
486DX-40 MHz processzor Cyrix	19992 Ft
AMD	22992 Ft
486DX2-50 MHz processzor Cyrix	24320 Ft
AMD	23728 Ft
INTEL	25360 Ft
486DX2-66 MHz processzor Intel	30800 Ft
AMD	29280 Ft
486DX4-75 MHz processzor INTEL	65992 Ft
486DX4-100 MHz processzor INTEL	73992 Ft
Processzor-ventilátor	720 Ft

Monitorok, Nyomtatók

14" Mono SVGA monitor (800×600)	10990 Ft
14" SVGA (1024×768,0.28) color AXION	25200 Ft
14" SVGA (1024×768,0.28,Low Radi,NI)	28960 Ft
15" SVGA color (1024×768,0.28,LR,NI,Dig)	39992 Ft
14" üveg monitor filter, földelhető	720 Ft

FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák

1.2 MB FDD/1.44 MB FDD(Panasonic)	4992/3792 Ft
Aztec CD-ROM Dupla seb.,vezérlő kártya	18500 Ft
102 gombos keyboard (Angol/Hun.)	1960/2080 Ft
102 gombos keyboard BTC (Angol)	2128 Ft
ACOMP mouse + software	892 Ft
Micro mouse + mini pad + software	1440 Ft
True mouse I + pad + tartó + software	1992 Ft
Microsoft OEM mouse (eredeti)	3280 Ft
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	640 Ft
Sound Blaster aktív hangsz. XBASS (1 pár)	2400 Ft
Sound Blaster 2.0 (8bit, DAAD, mono)	6960 Ft
Sound Blaster PRO2 (8bit, DAAD, stereo)	10400 Ft
Sound Blaster 16 (16bit, DAAD, stereo)	13520 Ft
Sound Blaster 16ASP Multi CD (16bit, DAAD, stereo)	21440 Ft
Sound Blaster 32AVE (16bit,DAAD,Wawe,General MIDI)	37840 Ft

Számítógépházak, I/O kártyák

Babyház, Minitorony (200W táp, ledes)	4200/4300 Ft
Midi / Nagytorony (200W táp, ledes + frekis)	5664/7056 Ft
300VA szünetmentes tápegység	12320 Ft
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G	1160 Ft
Hurrican IDE+ HDD/FDD 2S1P1G VESA	2440 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM (max. 512 kB RAM)	3160 Ft
Trident 8900 VGA 0 MB RAM (max. 1MB RAM)	2800 Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB RAM VESA, True Color	12320 Ft
WD VGA, 1/2 MB RAM, True color, VESA Loc.	12320 Ft
S3 VGA 1/2 MB RAM, VESA, True color	11880 Ft
Sky Eagle VGA 1/2 MB RAM, VESA, True color	16240 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP RAM	560 Ft
256 kB / 1MB / 4 MB SIMM RAM (70ns)	1320/3744/14992 Ft
210 / 240 / 270 / 340 MB HDD	19992/22576/23760/26992 Ft
420SG/ 420Conn/ 540 MB HDD	27600/25400/37992 Ft
540 MB Maxtor 3 db-tól	36992 Ft
1000 MB Conner SCSI	74992 Ft
1080 / 1800 MB Quantum SCSI	96800/129992 Ft
HDD beépítő keret	120 Ft (10 pártól 90 Ft)

FAX/modemek

ZOLTRIX 96 / 48 / 24 bps belső + Bit software	4400 Ft
ZOLTRIX 14400bps belső/külső + Bit software	13992/19680 Ft
ZOLTRIX 28800bps belső + Bit software	25280 Ft
STANDARD LCD 14400bps külső	25992 Ft
STANDARD DIGIT 14400bps külső	27992 Ft
STANDARD POCKET 14400bps külső	25992 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" VGA m., 256 kB VGA			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
	210 MB	240 MB	340 MB	210 MB	240 MB	340 MB	420 MB	540 MB
386SX-40MHz 2MB RAM	60.544	65.052	67.052	75.872	80.380	82.380	81.280	93.872
386DX-40MHz 128 k c 4MB RAM	71.192	75.700	77.700	86.520	91.028	93.028	91.928	104.520
486SLC-33MHz 64 k c 2MB RAM	63.136	67.644	69.644	78.464	82.972	84.972	83.872	96.464
486DLC-40MHz 128 k c 4MB RAM	78.072	82.580	84.580	93.400	97.906	99.908	98.808	111.400
486DX-33MHz 256 k c 4MB RAM	89.864	94.372	96.372	105.192	109.700	111.700	110.600	123.192
486DX-40MHz 256 k c 4MB RAM	90.864	95.372	97.372	106.192	110.700	112.700	111.600	124.192
486DX2-66MHz 256 k c 4MB RAM	100.152	104.660	106.660	115.480	119.988	121.988	120.888	133.480

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

AKCIÓ!
COMMODORE 64 TERMINATOR SET
7992 Ft

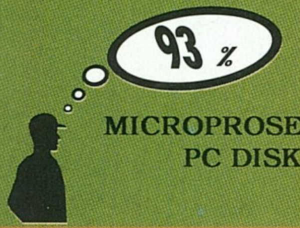
1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel./Fax: 149-6165
Tel.: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13
Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t NEM tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

F14

Egy nagyon nagy alkotás a Microprose műhelyéből, egy szimulátor, mely igazán megérdemli a szimulátor megjelölést. Kiváló garfika és még nivósabb kidolgozottság jellemzi a programot.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 15 MB HD
VGA, MOUSE



MICROPROSE
PC DISK

A hajtóművek morajának hirtelen megnövekedésével fokozódott a világos tónusú műanyag panelekkel borított utastérben érezhető vibráció, ami egyfajta földöntúli sugárzáshoz hasonlóan kerítette hatalmában a gép hat utasát. A pillanatokkal később érezhető hirtelen sebességcsökkenés hatására a kezek reflexszerűen markolták meg a törzs kerek ablakainak háttal rögzített ülések karfáit. Kísérletet tettem a velem szemközti ablakon való kipillantásra, de a vastag üvegen megcsillanó napfény és a jobb oldali motorból kiáramló, vibráló gázok játéka lehetetlenné tette a kilátást. Pedig egy földön álló laikusnak nem mindennapi látványt nyújthatott a leszálláshoz készülődő masina. Talán arcán enyhe riadalommal láthatta volna amint az iker vezérsíkú repülőszerkezet szárnyai természetellenes szögben felfelé fordulnak, miközben a végeken elhelyezett, immár függőlegesen álló hajtóművek hatalmas propellerei belekapnak a nedves levegőbe. Megfigyelhette a lebegést és a precíz, három pontos leszállást. A kabinban lévők csak a lelki szemeik előtt idézhették fel ezeket a képsorokat, hiszen csak a földetérés enyhe zökkenését érezték.

A hajtóművek leállását követő hirtelen beállt csendet megpróbáltam felhasználni kusza gondolataim összeszedésére, de a szervomotorok jellegzetes zúgása kíséretében leereszkedő rámpa meghiusította eme próbálkozásomat. Ezt követően már nem tudtam parancsolni a kíváncsiságomnak és úriemberhez nem illő módon elsőként léptem ki az Ospreyből a Virginia állambeli Oceana Haditengerészeti Légibázis betonjára.

ISMERKEDÉS A GÉPPEL:
A formalitások lebonyolítását követően a meghívottakat bemutatták a látogatás időtartalma alatt melléjük beosztott tiszteknek. Mellém Robert 'Björn' Orban sorhajó-hadnagy, a Fightin' 143 -asok egyik RIO-ja (Radar Intercept Officer) került, aki miután megpróbált meggyőzni arról, miszerint a század jelvényén látható félreérthető pózban álló szárnyas oroszlán miatt csak a legelvetemültebbek nevezik az alakulatot a 'Rókázó kutyáknak' (Pukin' Dogs), nagy átéléssel kezdett a bázis és az itt állomásozó F-14B-k történetének ismertetésébe.

Megtudtam, hogy a VF-143 a USS. America fedélzetén lát el szolgálatot, hogy az Oceana NAS a keleti parthoz tartozó F-14 századok szárazföldi kiképző pontja, ahol periódusonként váltják egymást a továbbképzésre érkező századok, valamint azt is, hogy az F-14B változatának F110-GE-100 hajtóművei (ez van az F-16-ban is) 20 %-kal több tolóerőt biztosítanak, mint az A változat TF-30-P-414-jei.

Sok szó esett a Grumman cég utolsó nagymacskája születésének körülményeiről, melyek az előzőleg a FORD cégnél tevékenykedő Robert S. McNamara hadügyminiszter 'egy vadász minden alkalomra' elméletéhez vezettek vissza. McNamara ne-

vével fémjelezhető a '60-as évek elejére jellemző cserezabatossági őrület. Ez volt az a korszak, mikor hittek abban, hogy a vadászgépnek tervezett F-111 'A' változata megfelel az USAF elvárásainak, míg a 'B' variáns kielégíti a Navy elvárásait. A gyakorlati próbák eredményei azonban nem igazolták ezt az elgondolást és így a kezdettől fogva haditengerészeti elfogóvadász szerepkörre tervezett F-14 lett a nevető harmadik.

Kísérőm bizonyára még számtalan más érdekességgel tudta volna terhelni a szürke állományom, ha nem lépünk be a kifutó melletti egyik hangár tekintélyt parancsoló ajtaján, ahol végre emberi közelségbe kerülhetem életem első igazi F-14-esével. Pillanatok múlva pedig már a pilóta üléséből tekinthettem le az eddig csak képekről ismert műszerekre.

KÉPERNYŐK ÉS KAPCSOLÓK:
A Tomcat eredményes irányítása túlzottan összetett ahhoz, hogy egyetlen pilóta -kiképzés színvonalától függetlenül- sikeresen megküzdjön a műszerekkel, így mindenképpen szükség van a RIO-ra, hogy elősegítse a banditák csobbantását. Érdekességként megjegy-

zendő, hogy míg a '70-es évek első felében szolgálatba állított F-14A-n már számos CRT (4 db) volt található, addig a nagy nehézségek árán, 1993 végén beszerzett Mig-29-eseink csak egyetlen ilyen display-jel (Lokátor) jeleskedhetnek.

A pilóta birodalma: Tartalmazza az összes megszokott műszert és mutatót, melyek működése már régóta nem titok. A hosszadalmas éjszakai repülések során kiemelt szerepet kap az üzemanyag-mennyiségjelző, melynek értéke fontban (lbs) és nem gallonban értendő. Sajnos nincs lehetőség üzemanyag átszivattyúzásra a másik hajtómű tartályaiból. A radar magasságmérő felszín- (AGL), a hagyományos pedig tengerszint feletti (ASL) adatot jelez. A sebességmérő a realisztikus, jelzett sebességet (IAS), a HSD-n lévő pedig a valós sebességet (TAS) mutatja.

Egy-egy támadás után nem árt rápillantani a jobb oldali panelen elhelyezett ellenőrző-fényekre, melyek között található néhány szokatlan felirat:

HOOK: Ellőtték a fékezőhorgot, 'ÖTSz'.

BINGO: Kritikus üzemanyag-állapot. A JP-4 készlet éppen elegendő a hazatéréshez.

HYD PRSS: Hidraulikus nyomáscsökkenés. A kormányszervek bármelyik pillanatban felmondhatják a szolgálatot.

DATA LINK: Kikapcsolt az ASW-27, adat-összekötés megszűnt.
AWG-9: Találatot kapott a lokátorrendszer, csak a Sidewinderek használhatók.
AWG-15: Megsérült az F-14 tűzvezető központja, nem funkcionálnak a fegyverrendszerek.

A HUD-ot vizsgálva két érdekesség figyelhető meg. A bal oldali függőleges skála a befogott és a saját gép közeledési sebességét, a jobb oldalon látható pedig a két gép közötti távolságot jelzi. Ez utóbbi csak PDSST, ill. TWS üzemmódban jelenik meg és a két vízszintes vonal segítségével információt szolgáltat az éppen kiválasztott fegyver min. ill. max. hatótávolságáról.

A Függőleges Képernyő (VDI) elsősorban a HUD pótlására szolgál annak üzemképtelenné válása esetén, de itt jeleníthető meg a TCS által közvetített kép is. Az alsó fél országútra emlékeztető, idegesítő mozgása, csak a jobb helyzetfelismerést hivatott szolgálni.

A Vízszintes Képernyőn (HSD) a manuális navigálást elősegítő információk mellett (WPD: nav. ponttól való távolság, TAS: valós- GS: jelzett sebesség.) a hát-

só utas TID képernyőjén lévő jelek is megtekinthetők. Ez utóbbin a paranoiás pilóta ellenőrizheti a RIO mesterkedését.

A RIO kabinja: Furcsa módon nem rendelkezik irányítószervekkel, így a pilóta tehetetlenné válása nem hagy más lehetőséget, mint a katapultálás. A kisebb képernyővel rendelkező Részletes Adatmegjelenítő Képernyőről (DDD) AUTHENTIC módban a célpontnak az F-14-hez viszonyított vízszintes pozíciója (magasság különbsége), ill. közeledési sebessége olvasható le. Ez utóbbi jelölésére szolgálnak a függőleges skálák, ahol a középső vonalak null, a felső ill. alsó fél pedig értelemszerűen + és - értéket jelölnek.

Valójában a RIO legfontosabb műszere a Taktikai Információs Képernyő (TID), avagy a 'kristálygömb', ahol felülnézetben, max. 200 nm sugárban, 360°-os kilátás nyílik a légtérre. STANDARD fokozaton a KÉK saját, a PIROS ellenséges, ill. semleges egységet, FEHÉR ikon befogott célt, a ZÖLD háromszög pedig nav. pontot jelöl. Ettől eltérő esetekben szimbólumok váltják fel a könnyen azonosítható ikonokat. ASZTAL: Beazonosítatlan cél. ÉK: Ellenség FÉLKÖR: Barát. GYÉMÁNT: Befogott célpont. FORDÍTOTT ASZTAL: Más lokátor által érzékelt, beazonosítatlan célpont.

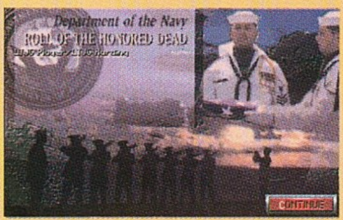
A TID alatti panelen található 7 kapcsoló a célok beazonosításában és megsemmisítésében jut fontos szerephez.
RA: Célpont távolsága.
ALT: Célpont magassága.
TA: Viszonyított helyzete.
DT: Célpont kijelölése TWS módban, az indítási sorrend megha-

tározásakor.
CT: Célpont-adatok és indítási sorrend törlése.
DL: Adat-továbbítási kapcsolat létrehozása
HT: Tetszőleges célpont kiemelése. Ekkor lokátorral történő befogás nélkül történhet az IFF ellenőrzés.

Végül, az általános gyakorlattól eltérően, említést kell tenni a bal oldali panelről, ahonnan leolvasható a lokátor-antenna pillanatnyi állása. Az AZ a vízs-

zintes-, az EL pedig a függőleges elmozdulást jelzi.

SZEM AZ ÉGEN, AVAGY AZ AWG-9:
Az A-10 esetéhez hasonlóan, ahol a gépet egyértelműen a GAU-8 gépágyú köré tervezték, az F-14 kialakításánál is kiemelkedő szerepet játszott az AWG-9 rendszer és a specifikusan hozzá kifejlesztett AIM-54A Phoenix rakéták elhelyezése. Annak ellenére, hogy a flotta F-14B-in található elektronika valójában a '60-as évek csúcstechnikáját képviseli, a teljesítményadatok kellően impozánsak. Bár eredetileg a kizárólag BVR rakétafegyverzettel rendelkező F-



111B-hez tervezték és így kezdetben nem rendelkezett Sidewinder, Sparrow ill. M61 irányítási képességgel, a módosítások után kialakított integrált radar- és fegyverrendszernek, mely egyszerre 24 célpont követését és 6 célpont Phoenix rakétákkal való szimultán támadását teszi lehetővé, évtizedeken át nem volt vetélytársa. Az extrém távolságokban lévő célok befogása érdekében a 10.2 kW teljesítményű AWG-9 akár 100,000 impulzus/s kibocsátására is képes. Azonban a kialakításánál használt technológiából fakadóan a rendszernek vannak bizonyos hátrányai. Kifejlesztésének idején ismeretlen volt a 'felhasználó-barát' fogalom, így az AWG-9 kezelése kellően barátságtalanra sikeredett. Működtetése lehetetlen lenne a RIO jelenléte nélkül.

A Tomcat által betöltött szerepkör szempontjából az AWG-9 méltán tekinthető az F-14 legfontosabb rendszerének. A 7 működési módjának pontos ismerete pedig elengedhetetlen a hajózók számára. (Most az AUTHENTIC módban üzemelő

AWG-9 működésének ismertetése következik, melynél a manuálisan történő lokátor állásszög- és pásztázási-minta beállítás tekinthető a leglényegesebb különbségnek a MODERATE üzemmóddal szemben.)

1. Imp.-Dop. felderítő mód (PDSRCH): Ez a fedélzeti rádiólokátor általános működési állapota, mely alaphelyzetben 40°-os kúpszögben való légtérmegfigyelést tesz lehetővé. Bár hatótávolsága megközelíti a 200 nm-t, csak a legelemibb információt biztosítja a célpontról és nem képes meghatározni a távolságot. Ebben az üzemmódban nem funkcionál a TID.

2. Távhatározó & felderítő mód (RWS): Működése alapvetően

megegyezik a PDSRCH-val, de ez már biztosít távolságadatot. Használata lehetővé teszi specifikus célpontok távolságának relatív pontos meghatározását anélkül, hogy azok befogásra kerülnének.

3. Imp.-Dop. egyetlen célpont követés (PDSST): Ez az üzemmód távolság (RA), magasság (ALT), viszonyított helyzet (TA) és közeledési-sebesség adatokat jeleníthet meg a célpontról. Bár ez az üzemmód biztosítja a legtöbb információt, használata csak a legindokoltabb esetekben ajánlatos, hiszen felhívja az ellenséges pilóta figyelmét a Tomcat jelenlétére.

4. Automatikus követés & pásztázás (TWS-A): A hajózók által 'Twiz'-nek ejtett üzemmód teszi életveszélyessé az F-14-et, hiszen ennek segítségével indítható AIM-54 egyszerre 6 célpontra. A PDSST-től eltérően itt nem kerül sor az egyes célok befogására, így elkerülhető az ellenfél riasztása. Mivel minden előzetes jelzés nélkül indíthatók Phoenix-ek egy célra, ennek az üzemmódnak a használata ajánlott a BVR támadások végrehajtásánál. Többszörös indítás esetén, a célpontok prioritási sorrendjét -általában közelségi alapon- a számítógép határozza meg.

5. Manuális követés & pásztázás (TWS-M): Működése 99 %-ban azonos a TWS-A-val. Az egyetlen eltérés a célpontok prioritási sorrendjének kialakításában található, hiszen ez a RIO által manuálisan, a (DT) kapcsolóval történik. Arról viszont nem illik megfeledkezni, hogy a kijelölt célpontok száma nem haladhatja meg az aktuális AIM-54 mennyiséget.

6. Irányzék mód (BRST): A kis távolságban megvívott légiharcok esetén történő alkalmazásra kialakított üzemmód, ahol az AWG-9 automatikusan befogja a legközelebb lévő gépet, ami berepül az F-14 radarjának a hossztengellyel megegyező, relatív kis kúpszögű nyalábjába. A BRST jól alkalmazható a kötelékeken belüli legközelebbi gép támadására. Az 5 nm-es (nautical mile - tengeri mérföld) hatótávolsága viszont korlátozza alkalmazhatóságát.

7. Függőlegesen pásztázó befogás (VSL): Kifejezetten éles fordulóharcra tervezett üzemmód, ahol a lokátor fentről lefelé, mintsem jobbról balra pásztáz. Ez -15° és +55°-os max. kitérést jelent, ami szinte 'sarkon túli' kipillantást tesz lehetővé. Hátránya a nagyon keskeny sugárnyaláb, melynek következtében megnövekszik a cél elvesztésének, ill. elvétésének esélye.

Létezik egy ún. adat-továbbítással történő célbafogás is (DATA-LINKED TARGETING), ami a kétirányú ASW-27-es berendezés segítségével történik. Az információ általában a légtérben tartózkodó Hawkeye AEW géptől származik és a TID-en kerül feltüntetésre, ahol max. 8 ilyen célpont jeleníthető meg. Ez a módszer lehetővé teszi olyan célpontok támadását, melye-

ket a saját fedélzeti lokátor nem képes észlelni, vagy éppen helyettesítheti azt a pozíció felfedésének elkerülése érdekében.

ÖNVÉDELEM FELSŐFOKON:

Sok pseudo-pilóta számára már nem jelent újdonságot az F-14 önvédelmi képességének legfontosabb elemét alkotó Tactical Electronic Warfare System, melynek szenzorai és antennái a Tomcat számos szerkezeti elemén felfedezhetők. Az ALR-67 besugárzásjelző és beazonosító berendezés a működő lokátorok pontos helymeghatározása mellett képes különbséget tenni az egyes radar-típusok között. A négy kvadránsra felosztott és a tíz mérföldes távolságokat koncentrikus körökkel jelölő képernyőn, az F-14 körüli 40 nm-es körzetben működő összes sugárforrás feltüntethető. A felszíni lokátorokat nagy zöld négyzetek, a fedélzeti radarokat zöld gyémántok, a levegőben lévő félaktív-, ill. aktív radar rávezetésű rakétákat pedig kisméretű zöld négyzetek jelölik, de a berendezés nem képes különbséget tenni a L-L, ill. F-L lövedékek között. A felszíni lokátort szimbolizáló nagy zöld négyzet villogása esetén várható a rakéta indítás, hiszen ez a jelzés a specifikus radar célzó üzemmódba való átváltására figyelmeztet. Az F-15 E-n lévő korszerűbb berendezéssel ellentétben itt nincsenek külön jelzőfények annak tudatására, hogy a felszíni vagy éppen fedélzeti lokátor sugarai bombázzák a gépet. A passzív IR önrávezetésű rakéták egyáltalán nem kerülnek megjelenítésre a fedélzeti műszereken.

Felszíni radar állomások (négyzet):
1: Folyamatos hullámú, nagy hatótávolságú, légvédelmi radarok SA-2, SA-3, SA-N-3A és SA-N-3B rakéták irányítására.
2: Impulzus üzemű, nagy hatótávolságú radar, ami SA-5, HAWK és Crotale üteget vezérel.
3: Folyamatos hullámú, kis hatótávolságú radar SA-6, SA-N-7, SA-N-9-esekhez.
4: Rövid hatótávolságú, impulzus üzemű berendezés SA-8 és CADS-N-1 rakéta ütegekhez.
8: Célkereső és tűzvezető radar csöves légvédelmi ütegek számára.
9: Fázisvezérelt, nagy hatótávolságú légtér ellenőrző berendezések, melyek általában földi célra-irányító (GCI) feladatot töltenek be.

Repülőgép-fedélzeti radarok (gyémánt):
1: Impulzus üzemű, több célpont befogására és követésére alkalmas berendezés, mely F-14, F/A-18, Su-27, Mig-29 és/vagy Mig-31 jelenlétét jelzi.
2: Impulzus üzemű, egy célpont követésére alkalmas radar, ami F-4, F-16, Saab Viggen és Tornado Mk.3-as gépeken használatos.
3: Több módban üzemelő, folyamatos hullámú berendezés, ami Mig-23, Mig-25 és Mirage F-1-es gépeken található.

4: Egy módban üzemelő, folyamatos hullámú rádiólokátor, mely a Mig-21, Su-17, Su-22 és F-5E típusokra jellemző.
5: A Mig-27 és a Su-24 által használt távolság-mérő radar.
9: E-2C Hawkeye és Tu-126 gépeken rendszeresített AEW lokátor.

A TEWS ALQ-165 ASPJ elnevezésű alrendszere látja el a Tomcat aktív védelmét. Míg ez az aktív zavaró-berendezés egyszeri bekapcsolás után automatikusan, a külső impulzusok hatására fejt ki ECM tevékenységet, az ALE-39 fólia- és infracsapda-szóró üzemeltetéséhez a hajózók közreműködése szükséges.

A FEGYVERZET KIOSZTÁS PROBLEMATIKÁJA:
A Phoenix, Sparrow és Sidewinder rakétákból hat különböző konfiguráció (3 védekező - 3 támadó) alakítható ki. Tapasztalataim szerint az esetek többségében a FD BRAVO kerül kiválasztásra, hiszen nehéz ellenállni a Phoenix-ek közel 170 km-es effektív hatótávolsága okozta varázsnak. Ez a stratégia - mint ahogyan az néhány bevetés után hamar kiderül- nem tesz semmit a helyzet megkönnyítése érdekében. Sőt!!! Rá kell döbbenni, hogy mesés hatótávolságuk ellenére, a bevetés profiljához nem illő AIM-54-esek tonnás béklyók módjára gátol-

hatják a feladatok teljesítését.

A sikeres karrier egyik alap elemének tekinthető a kijelölt feladat megfelelő fegyverzet kombinációval történő párosítása. Az pedig régen rossz, ha ezt a pilóta már csak a felszállást kö-

vetően realizálja.

Fleet Defence ALPHA: Ezen kiosztás, mely elfogadható mennyiségű radar rávezetésű ill. IR rakétát biztosít a pilóta számára, leginkább jól manőverező csapásmérő repülőgépek támadásának elhárítására alkalmazandó. A négy Phoenix-szel már nagy távolságokból 'csobbantható' néhány bandita, míg a kisebb hatótávolságú fegyverekkel elintézhetők a kötelék megmaradt gépei.

Fleet Defence BRAVO: Ez leginkább a haditengerészet 'F6D mint rakétahordozó' koncepciójának jelenkori megvalósulása. A hat Phoenix az ellenség nagy távolságból, büntetlen elpusztítását teszi lehetővé. Ilyen esetekben nem kell tartani a megtorlástól, azonban magas a sérthetetlenség ára. Elég csak egy pillantást vetni a max. sebességünkre ahhoz, hogy megértsük miért is kell kerülnünk a fordulóharcot. Mindazonáltal ez a legeffektívebb konfiguráció a hajó elleni robotrepülőgépeket hordozó bombázók megsemmisítésére.

Fleet Defence CHARLIE: Az ALPHA-hoz hasonlóan ez a kiosztás is kiválóan alkalmazható többfeladatú bevetések esetén. A légtérben tartózkodó gyengébb manőverező képességű

gépek számára a legnagyobb veszélyt a két Phoenix jelenti, így bevetése a haditengerészeti felderítő-, járőr-, ill. tengeralattjáró elhárító repülők ellen ajánlott. A maradék négy hőkövető pedig jó esélyeket biztosít bármilyen fordulóharc esetén.

MiG CAP ALPHA: Elsősorban támadó-kötelékek effektív biztosításának ellátását teszi lehetővé ez a relatív kis légellenállást jelentő fegyverzet-konfiguráció. Míg a Sparrow-k kellő közép-ha-

tótávolságú ütőerőt képviselnek, addig a magas repülési sebesség és a négy Sidewinder lehetővé teszi a kötelék elhagyását és az ellenség elfogóvadászaival vívott légiharcot. Ezen esetben nem jelent gondot lépést tartani az A-6E és F/A-18-asokkal.

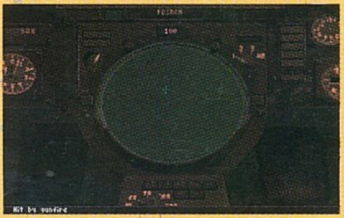
MiG CAP BRAVO: Esetenként a legpechesebb pilótára is rámosolyoghat a szerencse, és a kollega felfedezhet maga előtt egy gyanútlanul repülő helikopter- vagy csapatszállító köteléket. Ez a jelenség viszont általában akkor következik be, ha a szerencsétlen flótás gépéről már nemcsak a rakéták, de a 20 mm lövedék készletek is kifogytak. Azzal mindenki egyetért, hogy ilyen esetekben soha sincs elegendő muníció, pedig ez is csak kellő előrelátás kérdése, hiszen ezen konfiguráció esetén a 6 Sparrow agyaggalamb lövészetet tesz lehetővé, miközben az F-14 a faroklövészek 23 mm-es lövegeinek hatótávolságán kívül marad.

MiG CAP CHARLIE: Végül az a

kiosztás, mely a nagy hatótávolságú csapásmérési képességet ötvözi a magas repülési sebességgel. Míg a Phoenix-ek megközelítőleg 100 %-os biztonsággal képesek elintézni a kijelölt AEW vagy felderítő repülőgé-

pet, a közel 1,8 tonnától megszabadult F-14 pedig sebességi fölénye és IR rakétái felhasználásával teszi fel a pontot az i-re.

HELYSZÍNEK & HELYZETEK:
Az Oceana-i légibázis oktatói mindent elkövetnek a kezeik közé kaparintott hajózók minél átfogóbb továbbképzése érdekében, azonban még egy ilyen végeláthatatlan forrásokkal rendelkező létesítménynek is szembe kell néznie bizonyos áthidalhatatlan akadályokkal. Az eltérő felállású- és párosítású légiharcok (SCRAMBLE) gyakorlati kivitelezésében nagy segítséget jelent az ellenfél gépein repülő Agresszor századok közreműködése, azonban komolyabb, flotta-kötelékek részvételével történő események imitálása kizárólag az összetett szimulátor-rendszerek segítségével történhet.



Ott tartózkodásom idején földünk két stratégiailag fontos hadszínterének megtörtént és szimulált eseményein szereztek tapasztalatokat a Tomcat személyzetek. A Földközi-tenger környéke sohasem tartozott a nyugalmas régiók közé és az elmúlt évtizedek számos kisebb összecsapásán okulhattak a hajózók. A három fokozódó összetettségű felvonásban olyan eseményekben lehet résztvenni, mint a hírhedt 1981-es

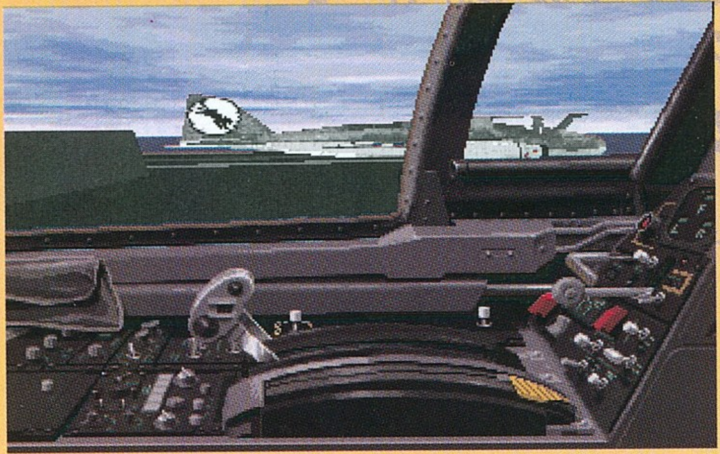
Flotta - Líbia 2:0, a szintén Líbia ellen irányuló '86-os El Dorado Canyon hadművelet, vagy éppen a Fekete-tengerről, a törökszoroson át kitörő szovjet CBG elleni védekezés.

Az északi-tengeri hadszíntér kizárólag feltételezett ütközeteket tartalmaz. Bár napjainkra a szovjet birodalom már csak árnyéka önmagának, sohasem árt az elővigyázatosság. Ezek a küldetések valóban próbára teszik a hajózók repülő és vezetési képességeit, hiszen nemcsak a szovjet hadigépezet közelségével kell megküzdeni, hanem a Barents-tenger hullámain hánykolódó flottának szembe kell nézni egy taktikai atomfegyverekkel történő támadás riasztó lehetőségével. A hordozó vagy akár a két fedélzeti Tomcat század elvesztése pedig fatális következményekkel jár.

TÁRS A BAJBAN:
A flottánál érvényben lévő doktrína szerint minden esetben, a bevetés profiljától függetlenül, legalább egy géppár (parancsnok & kísérő) felszállását kell elrendelni. Ezen intézkedés persze fokozza a kötelékparancsnok gondjait, de egyben számtalan új taktikai lehetőséget biztosít számára, növeli a kötelék túlélési esélyeit és a bevetések során egyfajta, a másik iránt érzett felelősségérzet kialakulását is eredményezi. Ennek értelmében csak a parancsnoktól függ, hogy koordinált utasításaival fokozza, vagy téves parancsaival éppen csökkenti a rendelkezésére álló kötelék hatékonyságát, amely megfelelő irányítás esetén képes több feladat egyidejű végrehajtására. Egy kompetens parancsnok irányítás alatt a kísérő komoly segítőtárssá válik és kellő tapasztalat megszerzését követően képes akár egyedül is elboldogulni, esetenként látványosan túlszárnyalva a vezérgép eredményeit. Ennek az állapotnak az elérése azonban nagyszámú éles bevetésen való részvételt követel, ahol azért időnként vannak áldozatok is. Ezért ajánlatos egyszerre több kísérőt kijelölni, akik felváltva vesznek részt majd a bevetéseken, így egyikük elvesztése esetén nem kell nulláról indulni. Mindazonáltal, a kísérő logikus gondolkodása ellenére, a kötelék-parancsnok kezében a döntés joga és akkor cselekszik helyesen, ha él ezekkel a lehetőségekkel:

Tűzparancs (GO TACTICAL): A kötelékből való kiválást és egy tetszőleges célpont önálló megtámadását engedélyezi a kísérőnek, melyre ő kétféleképpen reagálhat. Ha 'ROGER' az üzenet, akkor már van kiszemelt célpont, ha viszont 'NO JOY' a válasz, akkor nincs még befogott mumus. Ezen parancs vétele után megkezdi más célpontok felkutatását és csak sikertelenség esetén tér vissza a kötelékbe.

Célpont kijelölés (TARGET DIRECTIVE): Utasítja a kísérőt a lokátor által jelenleg befogott célpont támadására. A feladat végrehajtásának engedélyezése a tűzparancs megadásával történik, amire a kísérő a célpont általa történő befogása után 'Mumus befogva' (BOGEY TARGETED) válasszal reagál.



Kötelék kiválasztás (FORMATION): Utasítás a kísérőnek a három lehetséges alakzat, a szemle (PARADE), a cirkálás (CRUISE), ill. a harci széthúzás (COMBAT SPREAD) valamelyikének felvételére.

Harapófogó manőver (BRAC-

KET): Utasítja a kísérőt ezen támadási manőver egyik szárának végrehajtására, melynek megkezdése balról- (BRACKET LEFT), jobbról- (RIGHT), felülről- (HIGH), alulról- (LOW), valamint egyenesen repülve (STRAIGH) történhet. Alulról ill. felülről parancs esetén legalább 3,000 magasság különbségnek kell lenni a kötelék két gépe között.

Segélykérés a kísérőtől (ENGAGED DEFENSIVE): Védekező manőverekre való kényszerülés esetén kiadandó parancs, melyre a kísérő azonnal reagál és az előzetes feladatát megszakítva segítségünkre siet. Ezen gáláns cselekedetnek azonban kölcsönösnek kell lennie.

Légtér ellenőrzés (SANITISE): Utasítás a kísérőnek a meghatározott irányban lévő légtér pásztázására (LEFT: balra, RIGHT: jobbra, FRONT: előre, BACK: hátra). Ha a kísérő érzékel valamit, akkor közli ezek számát, távolságát és magasságát.

Cél-info (SORT): Utasítja a kísérőt az általa befogott célpontról való jelentés megtételére. Ennek értelmében 6 válasz -'senki' (SORTED NONE), 'vezér' (SORTED LEAD), 'hátsó' (SORTED TAIL), 'bal' (LEFT), 'jobb (RIGHT) ill. 'ismeretlen' (UNKNOWN) 'van befogva'- érkezhet, ahol az utolsó a gép kötelékben elfoglalt helyére és nem a hovatartozására vonatkozik.

Állapotjelentés (ALIBI): Utasítja a kísérőt a jelenlegi sérüléseinek és lőszerkészletének jelentésére.

Alakzat újrafelvétel (REJOIN): Utasítja a kísérőt a jobb szárny melletti felzárkózásra.

Visszairányítás a hordozóra (RETURN TO BASE): Utasítja a kísérőt a hordozóra való visszatérésre, melyre ő az 'RTB' üzenettel reagál.

Erősítés kérése (DELOUSE): Ez a Hawkeye ill. a hordozó fedélzetén tartózkodó taktikai koordinátornak továbbított üzenet, ami egy két gépes köteléknek a jelenlegi lokációra való irányítását kéri. Az érkező kötelék ál-

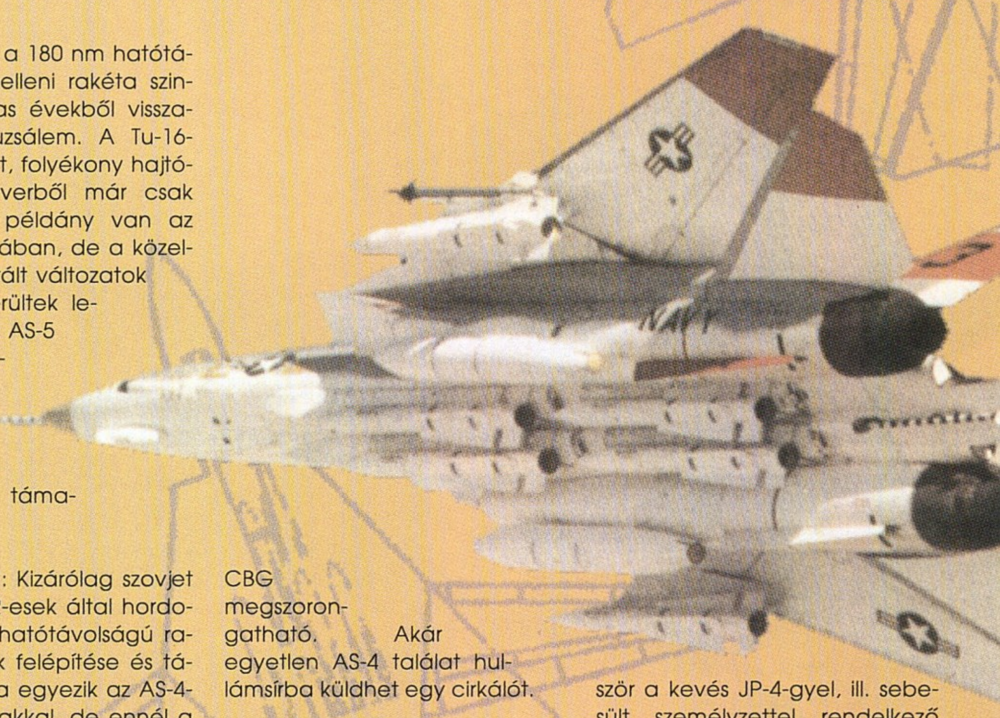
talában a készültségi (READY 5) gépekből áll.

KÖTELÉKEK:
Az eredményes működés nehezen képzelhető el a géppár tagjainak csapatmunkája nélkül. A kizárólag Top Gun babérokra pályázók jobban teszik ha hordozón hagyják kísérőjüket, aki viszont vállalja az együttműködést, az ismerkedjen meg a 3 kötelékípus és egy parancsra végrehajtott közös manőver ismérveivel.

PARADE: Ebben az alakzatban repülve a kísérő mögöttünk, 30 méter távolságra, 4' órában repül. A géppár ekkor szolgáltatta a legkisebb radar-keresztmetszetet, viszont a kísérő -a tűzparancs vételéig- fegyverhasználati tiltás alatt van és nem képes célpontok befogására, ill. támadás kivitelezésére.

CRUISE: Általánosan használt járőrözési alakzat, mely a Parade-től csak a gépek közötti 70 m-es távolságban különbözik.

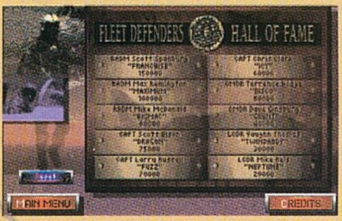
COMBAT SPREAD: A támadások esetén alkalmazott kötelékben a két gép egymás mellett halad, a közöttük lévő távolság pedig 100 m-re növekszik. Ebben az esetben a kísérő minden



előzetes engedély nélkül indíthat támadást bármilyen megjelenő célpont ellen.

BRACKET: Bár szó szerint közrefogást jelent, valójában egy harapófogó manőverről van szó, melynek megfelelő kivitelezése esetén az ellenség a két F-14 közé szorul. Függetlenül attól, hogy melyik Tomcat ellen indít támadást, az ekkor ún. 'szabad vadász' státuszú másik relatív könnyűszerrel a 6'-jába kerülhet. Ezen manőver ordinátája minden esetben a vezérgép és a felülről, ill. alulról végrehajtandó harapófogó esetén, a numerikus billentyűzeten lehet meghatározni a magasság különbséget.

A HORDOZÓK RÉMEI:
Egy-egy nagyobb összecsapás alkalmával rakéták tucatjai hasítják a levegőt célpontjaik irányába.



Sajnos gyakran a hordozó a fogadó fél, ezért a védelem szempontjából borzasztóan fontos a közelgő 'vámpírok' fontosabb paramétereinek ismerete. A HARPOON-on nevelkedett ifjúságnak ez nem jelent nehézséget, de feltételezem, hogy azért sokak számára megkönnyíti majd az életet az alábbi néhány szovjet ASM típus ismertetése.

AS-4 'Kitchen': A '60-as években kifejlesztett, nukleáris töltettel felszerelt L-F rakétának 1t-s konvencionális robbanóanyagot tartalmazó robbanófejjel ellátott, hajóelleni változata. A hordozógépről (Tu-95 Bear G vagy Tu-22) történő leválást követően, az AS-4 célpontját -a kisebb fogyasztás érdekében- nagy magasságokban közelíti meg, majd meredek szögben zuhan a hajóra. A 220 nm hatótávolságú fegyver középfázisban inerciális-, a végfázisban passzív radar önrávezetéssel rendelkezik.

AS-5 'Kelt': Ez a 180 nm hatótávolságú, hajóelleni rakéta szintén egy '60-as évekből visszamaradt matuzsálem. A Tu-16-osokról indított, folyékony hajtóanyagú fegyverből már csak alig néhány példány van az oroszok birtokában, de a közelkeletre exportált változatok még nem kerültek lecserélésre. Az AS-5 egyaránt képes nagy magasságú, ill. felszínhez tapadó támadásra.

AS-6 'Kingfish': Kizárólag szovjet Tu-16 és Tu-22-esek által hordozott, 180 nm hatótávolságú rakéta, melynek felépítése és támadási profilja egyezik az AS-4-nél tapasztaltakkal, de ennél a típusnál a végfázisban aktív radar önrávezetést alkalmaztak.

AS-9 'Kyle': 50 nm hatótávolságú, lokátorelhárító rakéta, mely 900 kg-os konvencionális töltetével bármelyik tűzvezető radart képes semlegesíteni. Beazonosítását nehezíti, hogy repülés közben az AS-4-re jellemző tulajdonságokat utánozza. Ezek a rakéták, melyek általában a hajóelleni társaik elöőrsei, Irak és Líbia arzenáljában is megtalálhatóak.

AS-15 'Kent': Ez a 200 kilotonnás nukleáris töltettel ellátott robotrepülőgép a hordozó kapitányok rémálma. 1600 nm-ról indítható, TERCOM navigációs rendszere van és 90 m-es magasságban repülve halad a célpontja felé.

AS-16 'Kickback': Tu-22, ill. Tu-95-ről indítható, modern 300 kg-os robbanó töltetű rakéta, 100 nm hatótávolsággal.

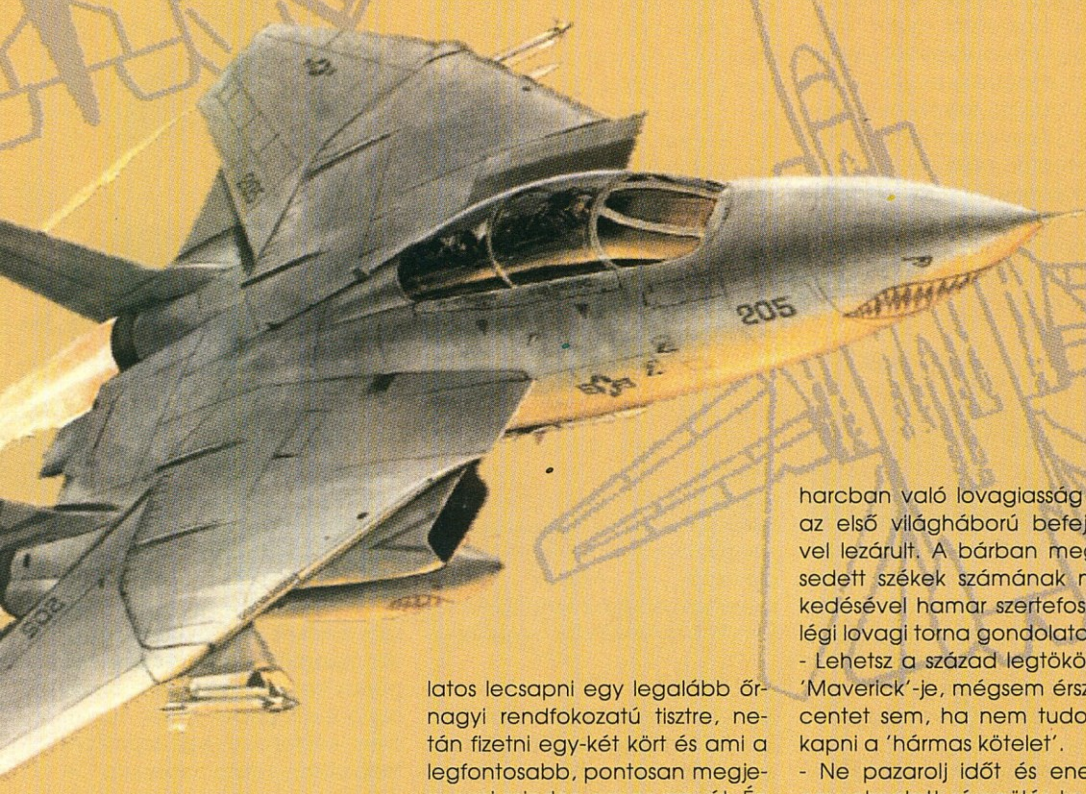
Az AS-7 és az AS-10 5.5 nm hatótávolságú L-F rakéták, az AS-12 és a KH-31p pedig lokátorelhárító fegyverek 25 nm, ill. 80 nm hatótávolsággal. A szovjet haditengerészet, a hordozók hiányából fakadó hátrányok kiegyenlítésére fejlesztette ki hatalmas rombolóerejű hajóelleni rakétáit, melyek egyidejű, nagyszámú bevetésével bármilyen CBG megszorongatható. Akár egyetlen AS-4 találat hullámsírba küldhet egy cirkálót.

HAZATÉRÉS:
Az Air Force és a Navy pilóták közötti leglényegesebb különbséget -és ezt az utóbbiak büszkén hangoztatják- az jelenti, hogy a flotta számára semmit sem ér egy olyan ász, aki nem tud leszállni az úszó bázisán. A leszállás, ami egy magára valamit is adó pilóta számára csak a 'hármas kábelt' jelentheti olyan feladat, ami gyakorlattal egyszerűbbé tehető, de rutinná sohasem válik. A pilóták egybehangzóan állítják, hogy a tényleges légiharcot követően ez a bevetés legriasztóbb része, ez jelenti a legnagyobb kihívást a pilóta számára. Bárki elmondhatja, hogy inkább szembenéz egy köteléknyi Flankerrel, minthogy egy éjszakai leszállást kísérveljen meg.

A leszállás teljes koncentrációt, némi szerencsét és hatalmas szakértelmet igényel, itt nincs mód a repülésirányító megtévesztésére. Vagy 'rajta van a labdán', vagy átstartoltatja az LSO. Harmadik alternatívára egy pillanatig sem szabad gondolni. Az biztos halált jelent.

A hordozó körüli légtérben, a mindenható Air Boss utasításait várva, gyakran számos kötelék kering. Mivel a hordozó egyszerre csak egy gép fogadását teszi lehetővé, egy prioritási sorrend kialakítására van szükség. Először a kevés JP-4-gyel, ill. sebesült személyzettel rendelkező gépek kerülnek sorra, a sort pedig a sérült gépek zárják, hiszen ilyen esetekben kell számítani többszörös átstartolásokra. A zűrzavar elkerülése érdekében a hajótól 10-20 nm közötti távolságokban 3 ún. gyülekezőpont (MARSHAL POINT) van kijelölve, amit a fedélzeti navigációs rendszer is jelez.

A rárepülés utolsó fázisában jut fontos szerephez a hordozó bal oldalán elhelyezett, vizuális leszállás-segítő berendezés. A számos kerek reflektoráról gúnyosan 'Meatball'-nak nevezett szerkezet fényei 1 nm távolságon belül észlelhetők és az optimális, a siklási görbe követését teszik lehetővé. A tökéletesnek tekinthető 3°-os süllyedés esetén zöld fény látható, míg a sárga és a piros lámpák a görbe feletti, ill. alatti repülés jelzésére szolgálnak. A rendszer a fedélzeten tartózkodó Leszállás-irányító tiszt (LSO) felügyelete alatt áll. Az LSO felelőssége a közeledő gépek sikeres leszállítása. 'CALL THE BALL' kérésére a pilóta csak akkor válaszolhat 'TOMCAT - BALL' ha már látja a szóban forgó fényeket. A gép helyzetétől függően az LSO olyan utasításokat adhat, mint 'COME LEFT' (balra csúsztatás), 'ADD POWER' (teljesítmény növelés) vagy 'WAVE OFF' (átstartolás). Érdemes megfogadni a tanácsait, hiszen lentről jobban



meg tudja ítélni a helyzetet.

A sikeres landolást követően az LSO 1-4-ig osztályozza a teljesítményt olyan paraméterek figyelembevételével, mint rárepülési- és süllyedési sebesség, ill. szárny állásszög. A kapott besorolás -a 4-es osztályzat a legjobb- kifüggesztésre kerül.

Azoknak, akiknél a befektetett energia nincs arányban az elért sikerekkel, legyen biztatás, hogy az 1981 augusztus 19-én, a Szidra-öböl feletti légiharcban résztvevő géppár egyik pilótájának csak a harmadik nekifutásra sikeredett leszállni a USS. Nimitz fedélzetére.

KANTINBAN A CAG-GAL:
Egy repüléssel eltöltött nap után nincs kellemesebb kikapcsolódás, mint beugrani Viginia Beach egyik hűvös bárjába és a nap siker-faktorával arányosan ledönteni néhányat a délvidék legzamatosabb kotyvalékaiból. A sok egyenruhás titán között szinte elveszni látszik az a pár piknikus alkatú civil, kiket sokkal inkább a repülés iránti érdeklődés, mintsem egy Jack Daniels utáni szomj vonzott ebbe a társaságba. Ilyen esetekben ajánlatos lecsapni egy legalább őrnagyi rendfokozatú tisztre, netán fizetni egy-két kört és ami a legfontosabb, pontosan megjegyezni minden egyes szavát. Én is megpróbálkoztam ezzel és nem vallottam kudarcot, mint ahogyan azt a következő néhány tipp is bizonyíthatja.

- Csak annyira vagy képes, mint amire valójában képes vagy. Soha se becsüld le az ellenfeled és soha se riadj vissza egy kis plusz gyakorlattól, mert ez teszi a különbséget.
- Ha katapultálásra, vagy ahogyan azt a flotta pilótái nevezik, 'Punch Elvis'-re kerül sor, bizonyosodjunk meg arról, hogy a Martin Baker GRU-7A aktiválása előtti pillanatban a gépünk 350 kts-nál kisebb sebességgel és nem fejjel lefelé lévő pozícióban repül.
- A kiürült póttartályok továbbra is növelik a gép súlyát és légellenállását, így ajánlatos tőlük minél előbb megszabadulni. Leoldásukat az első 3,600 fontnyi JP-4 elégetését követően kell megtenni, vagyis akkor, mikor 16,000 font alá süllyed az üzemanyag súlya.
- A hordozón tartózkodó repülésirányítóval (Air Boss) csak akkor tudathatjuk leszállási kérelmünket, ha nem tartózkodunk 20 nm-nál távolabb a hordozótól.
- Ne remélj elismerést azért, hogy jó vesztes vagy. A légiharcban való lovagiasság kora az első világháború befejeztével lezárult. A bárban megüresedett székek számának növekedésével hamar szertefoszlik a légi lovagi torna gondolata.
- Lehetsz a század legtökösebb 'Maverick'-je, mégsem érsz egy centet sem, ha nem tudod elkapni a 'hármas kötelet'.
- Ne pazarolj időt és energiát egy elrontott rárepülés korrigálására. Fordulj meg és próbálkozz újra.
- Csak a legkritikusabb üzemanyaghiány esetén hagyd figyelmen kívül az átstartolási parancsot.
- Fékezőhorog elvesztése az 'Örökös Túlfutás Szindrómát' eredményezi, amely ellen egy kísérőhajó melletti katapultálás az egyetlen biztos gyógymód.
- 90°-os dőlésszögnél eltűnik a szárnyakról a felhajtóerő.
- Mindig próbálj a napból támadni, de készülj fel arra, hogy nem te leszel ott az egyetlen.
- Mindig próbáld beazonosítani a közeledő rakétát, hiszen mi értelme az infracsapdák szórásának, ha éppen egy SA-5 van a nyomodban.

M I ÜBER ALLES:
A látogatást követő fogadáson kaptam kézhez a FLEET DEFENDER egy különleges csomagolású példányát, az eseményt megrendező MicroProse cégtől és enyhe megdöbbenéssel tapasztaltam, hogy mennyire biztosnak tűntek legújabb kiadványukkal kapcsolatban. Talán nem tudják, hogy van viszonyítási alap és hogy a felhasználók mindig a legkritikusabb szeműek?? A teszteléssel töltött első néhány perc után azonban el kellett ismernem, hogy a MicroProse ismét egy dimenzióval kijjebb tolta a PC alapú repülés szimulálás határait. A FLEET DEFENDER eddig sehol nem tapasztalt részletességgel jeleníti meg korunk haditengerészeti repülésének a legapróbb elemeit. A látvány elgyönyörködtető, a programban használt mesterséges intelligencia pedig egyszerűen lélegzetelállító. A virtuális világban mozgó számtalan egység pontosan tudja mi a feladata és elég flexibilis ahhoz, hogy alkalmazkodjon az ad hoc kialakult helyzetekhez. Vége azoknak az időknek, mikor a járőröző F-15-ösök szeme láttára lőtték szét a Lopakodómat, most már a csapatmunka az uralkodó trend, végre megvalósult a régóta áhított értelmes virtuális világ. Elég pusztán külső szemlélőnek lenni az MI magas fokának értékeléséhez. Eddig nem tapasztalt élményt jelentenek a hordozó tudatos Sea Sparrow indításai, a kimért és kegyetlen párharcok a komputer által irányított harci gépek között, vagy éppen a katapultált pilóta kimentésére felszálló Seahawk bajtársi gondoskodást sugalló sietsége.

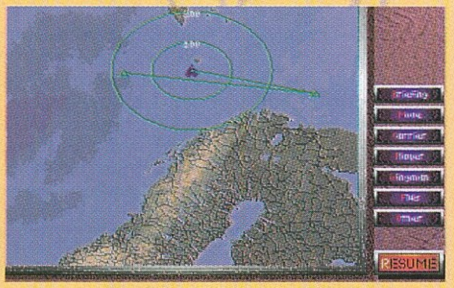
Bár legszívesebben csak szuperlatívuszokban nyilatkoznék a Fleet Defender-ről, de be kell ismernem, hogy azért itt is felfedezhetőek hiányosságok. Kizárólag azért -hogy az előzőleg az F-15 III-on dolgozó csapat ne bízza el magát- szeretném megjegyezni, hogy a sérült futóművel vagy horoggal leszállást megkísérlő gépek esetén alkalmazott fékezőháló mellőzése azért komoly hiányosság. Persze kritizálni mindig könnyű!

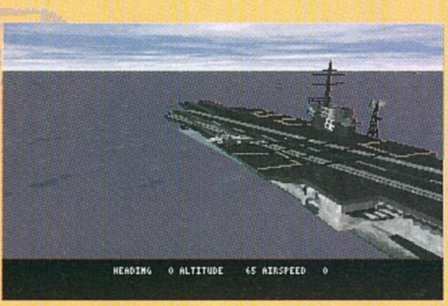
Nem látom értelmét sem a program erényei további dicséretének, sem annak, hogy összevessem a közelmúltban nagy ígéreteket hangoztató megjelenő vetélytársakkal. Legyen ez az olvasó dolga. Nálam viszont -és ezt minden kétséget kizáróan állítom- az FD A S Z I M U L Á T O R !!

Sorell'

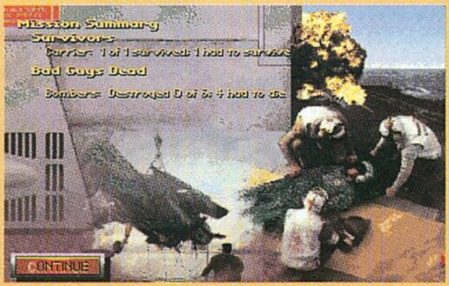
F-14 Fleet Defender billentyűzet funkciók:

Esc: Menük aktiválása
F1: Kilátás a fülkéből előre, 12' órában
F2: Kilátás előre, 12' órában, műszerek nélkül
F3: LSO szemszögéből való nézet
F4: A repülésirányító szemszögéből való nézet
F5: Kísérő nézet kívülről
F6: Dinamikus légtér megfigyelés
F7: Rakéta nézet
F8: 'Padlock' nézet
F9: Taktikai nézet
F10: Inverz taktikai nézet
1: M61 Vulcan kiválasztás
2: Sidewinder kiválasztás
3: Sparrow kiválasztás
4: Phoenix kiválasztás
5: Navigációs üzemmód
E: Visszatérés a hordozóra (Trng + Standard mód)
R: Radar aktiválás/deaktiválás
T: 1x időgyorsítás beállítása
U: Sidewinder keresőfejének függetlenítése
I: IFF rendszer aktiválása
A: Utánégetés aktiválása
S: Lehetséges követendő navigáció pontok kiválasztása
D: HUD kiírások eltüntetése
F: Termik-gömb
G: Futómű kieresztése/bevonása
H: Fékezőhorog kieresztése/bevonása
J: TEWS zavaró aktiválása
K: Célkövetés beszüntetése
Z: Nagyítás TCS üzemmódban
Z: Radar felbontás csökkentése
X: Kicsinyítés TCS üzemmódban
X: Radar felbontás növelése
C: Dipól fólia
V: VDI/TCS aktiválása
B: Féklapok kieresztése/bevonása
M: Fegyverzetélesítési főkapcsoló
Enter: M61 Vulcan
Space: Kiválasztott rakéta indítása
Backspace: Célpontok közötti váltogatás/befogás
Delete: Radar üzemmód kiválasztása
Ins: Radar állásszög vízszintes beállítása
Home: Radar állásszög függőleges beállítása
End: Boresight/VSL kiválasztás
PgUp: Lokátor-antenna 2°-kal történő felféle fordítása
PgDn: Lokátor-antenna 2°-kal történő lefelé fordítása





(: Felfelé trimmelés
): Lefelé trimmelés
.: Lábkormány jobbra
,: Lábkormány balra
=: Teljesítmény fokozása
-: Teljesítmény csökkentése
/: Térkép
': Pilóta/RIO állomása közötti váltogatás
Shift + F1: Erősítés kérése
Shift + E: Katapultálás
Shift + R: HSD/TID közötti átkapcsolása
Shift + T: Idő múlásának felgyorsítása (2-8x)
Shift + U: Sidewinder keresőfej radarra való ráhangolása
Shift + P: Hawkeye AWACS jelentés lekérése
Shift + F: Navigációs fények be/kikapcsolása
Shift + H: HUD kontraszt csökkentése
Shift + J: Póttartályok leoldása
Shift + L: Külső jelzőfények be/kikapcsolása
Shift + B: Hangjelzések engedélyezése/letiltása
Shift + =: Teljes száraz teljesítmény
Shift + -: Hajtóművek leállítása
Shift +): Auto-trimmelés aktiválása
Ctrl + H : HUD kontraszt növelése
Alt + F1: Tűzparancs megadása a kísérőnek
Alt + F2: Célpont kijelölés a kísérő számára
Alt + F3: Kötelék meghatározás
Alt + F4: Harapófogó manőver
Alt + F5: Segélykérés a kísérőtől
Alt + F6: Légtér ellenőrzés a kísérő által
Alt + F7: Utasítás a kísérőnek a cél-info jelentésére.
Alt + F8: Állapotjelentés kérése
Alt + F9: Visszatérés a kötelékbe
Alt + F10: Visszairányítás a hordozóra
Alt + Q: Küldetés felfüggesztése
Alt + R: Fegyverzet utántöltés (Trng mód)
Alt + T: Gyakorló üzemmód bekapcsolása
Alt + P: Pause
Alt + L: Leszállási engedély kérelme
Alt + B: 'Tomcat Ball' jelzés
Alt + =: Óra előretolása 5 perccel (Trng mód)
Alt + -: Óra visszaállítása 5 perccel (Trng mód)
Numerikus billentyűzet:
1: Kilátás hátra, 225°-ban
2: Lefelé pillantás
3: Kilátás hátra 135°-ban
4: Kilátás balra 9' órában
5: Kilátás előre 12' órában
6: Kilátás jobbra 3' órában
8: Felfelé pillantás
/: Térkép ': Pilóta/RIO állomása közötti váltogatás



Al-Qadim

AL-QADIM

Az SSI-től megszokott színvonalú grafikával, Szinbád korában. A hangulathoz illő, elég változatos zenével, de néha játék közben tartsunk szünetet, akkor elviselhető. De csak egyszer...

Hardware igény:
386/33, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM, 16 MB HD

79 %

U.S. GOLD
PC CD-ROM

"A dao bejelentés nélkül viharzott be a tüzes terembe. Az efreeti szolgája megpróbálta az útját állni, de ki bírná megállítani a vihart? A dzsinn ökle kegyetlenül lesújtott a szolgára. A dao csak azon bánkódott, hogy nem volt nála a baltája. A belső terem óriási sakktáblája mögül hatalmas ordítás reszkettette meg a levegőt.

- Ki merészeli megzavarni a játékomat? A nemes dzsinn bátran félrelökte a királynőt és odasétált a dzsinn lord elé.

- Csak én, Beya a Hegyrengető. Kihallgatást kérek tőled eminenciád, ó tűzhelyek ura.

- Tudnom kellett volna, hogy te vagy az, szemtelen boszorkány! Túl sokáig tűrtem meg a jelenlétedet ezen a szigeten. Kapsz egy utolsó lehetőséget, te Kavicsrengető, te házi állatok réme. Ne rabold hiába az időmet, mert haragom lesújt rád, és hitvány szolgáidra.

A dao-nak a szeme sem rebbent, nyugodtan állt karba font kézzel. - Újabb dzsinn lett megáldva.

Az efreeti szemei szélesre tágultak. - Képtelenség, de ha még igaz is lenne, mi közöm van hozzá?

- Ne szórakozz velem, gondolod, azért jöttem le ebbe a pokoli sütőbe, mert nem volt jobb dolgom? Tudok rólad mindent. - Bizonyítékot akarok!

A dao egyik hegyes körmével feltépte a vállán lévő zsákot és egy apró emberi lényt rázott ki belőle.

- A jósnőm, megmutatja a múltat és a jövőt. A neve Katarina. Mutasd meg nekünk a víziódat.

Az asszony egy marék homokot szórt a tűzbe, majd kántálni kezdett. A furcsa füstben hamarosan egy város képe kezdett körvonalazódni. A várost éppen szörnyek hada ostromolta. Megmentésének már csak egyetlen módja maradt, a sejk szolgálatában álló dzsinn. Gyorsan elvégezték a megidéző szertartást és vártak a szellemre. Hamarosan tűzeső kíséretében megérkezett az efreeti. Udvariasan megkérték tegyen már valamit a szörnyek ellen, de olyasmi történt amire még soha nem volt példa.

A dzsinn nemet mondott. Közölte a sejkkel, hogy megáldották és ezentúl nem kell engedelmeskednie. Még egyszer szétnézett az égő városon és viharos gyorsasággal eltávozott. - A csata hosszú és kegyetlen volt. A szigeten lévő varázslat segítségével azonban, súlyos veszteségek árán, de visszaverték a támadókat. Az öreg sejkre azonban száműzetés várt. Távol hazájától talált magának feleséget és alapított családot.

- Elég, most pedig lássuk a jövőt boszorkány! A füstben ismét képek jelentek meg. Különböző dzsinnek, sötét csuklyás alakok parancsára kegyetlen cselekedeteket hajtottak végre. Öltek, pusztítottak uraik kénye szerint. Végül a hatalmas efreeti meglátta saját magát láncokban.

- Érted már te tűzagyú, hogy amit te áldásnak neveztél az nem más, mint egy átok.

- És mi mit tehetünk ez ellen a sors ellen ?

- Mutasd meg neki a kiválasztottat, Katarina! A füstben egy fiatal, jóképű harcos jelent meg.

- A fia a régi sejknek, és sorsunk a kezében van. Az egyik lehetséges jövőszálon diadalmaskodik és megtöri a Dzsinn Átkát, a többin azonban..."

Talán mondanom sem kell, hogy mi fogjuk játszani az ifjú (és jóképű) harcos szerepét az SSI egyik legújabb akció-szerepjátékában. A program az 1001 éjszaka világába repít el minket varázsszőnyegén. Nagyon nagy előnye a játéknak az egyszerűsége. Annyira egyszerű a kezelés, hogy fiatalabb játékosok is nyugodtan nekikezdhetnek, nem fognak rögtön elakadni. A mozgás és a harc is teljesen az egérre korlátozódik. Nem igazi RPG, inkább az ügyességi játékok kategóriájába sorolnám. Mind grafikában, mind zenében hozta a szokásos formáját az SSI. Nem is húzom tovább az időt, inkább következzen a teljes leírás.

A játék kezdetén egy dungeon-ban álldigálunk. Ha végigmegyünk rajta (egy kis gyakorlással biztos sikerül), végzett Cosair-ek leszünk és mehetünk is haza.

Otthon első dolgunk kibékíteni családunkat a nagy riválissal: a Wassabokkal. Ezt a kádi (a város vezetője) közvetítésével tehetjük. Ő már előre megírta, nekünk csak alá kell íratni. Először apánkhoz majd a riválishoz vigyük (a háza a város ellentétes végében van, mint a mienk), de az hezitál, úgy érezvén, hogy ez csak apánk döntése nem az egész családé. Egy szó, mint száz alá kell íratnunk a húgunkkal is (háza a DNy-i sarokban) és nekünk is oda kell firkantanunk a nevünket. Ezek után már Wassab is aláírja.

Ezzel első fontos feladatunkat teljesítettük is. Ám közben kitör a vihar. A városban még adakozhatunk a templomba, egy koldusnak, egy öreget kisegíthetünk, megreparálja a házát, megadhatjuk régi tartozásunkat, sőt egy humoros kedvében lévő barátunk, azt mondja, ő most tigrissé változik, majd mondjuk a varázsigét, hogy visszaváltozzon, és hopp! már tigrissé is lett. Csak a visszaváltoztató varázsigét felejtette el elmondani. Na bumm, most legfeljebb így marad.

Nézzünk be minden házba, így egyszer eljutunk Babazar kereskedő házába. Nagy gondban fő szegény feje, mert lánya nagyon beteg, de a gyógyszert, bizonyos lila bogyókat senki nem tudja elhozni neki az oázist elárasztó szörnyek miatt. (Ezt egyébként megtudhattuk a vívómestertől is.)

A következő képernyő az oázis. Szörnyek nincsenek, de farkasok, forgószelek, köpködő kaktuszok és valamilyen vaddisznószerű, böhöm nagy állatok vannak. A városfal mellett menjünk északra az első pálmafáig, majd ott nyugatra. Ha minden jól megy, rövidesen három bokorhoz érünk. A pirosat és a kéket hagyjuk a fenébe, menjünk a lilához és klikkelgessünk bőszen. Leszedni ugyanis nem mindig sikerül elsőre.

Amint megszereztük, egy csobbanás és egy tündérke emelkedik ki a

vízből. Megígérteti, hogy nem beszélünk róla senkinek, majd utána megkér, adjunk át egy üzenetet a kádinak Farid al-Mutan-tól, a nagy varázslótól (később még lesz dolgunk vele). Rohanjunk vissza a városba, útközben régi mesterünkbe botlunk, aki átnyújt nekünk egy scroll-t, hogy legfőbb ellenfelünk ellen hatásos ha felolvassuk PONTOSAN. Ez azért fontos, mert egy scroll-t kétféle módon lehet felolvasni: oda- és visszafelé.

A városban adjuk oda a bogyókat a kereskedőnek. Rögtön rá is kérdez, nem láttunk-e véletlenül egy tündérfélét. Tagadjunk le mindent (hiszen megígértük), majd spuri a kádihoz, az visszaszalajt a válasszal. Ha elmegyünk a tündérhez és elmondjuk ezt, akkor megnyit előttünk egy gyógyító helyet a tó túloldalán (a folthoz menjünk).

Mikor újra a városba tartunk megtudjuk, hogy a család tengerészei visszatértek. Ott közben látták, ahogy Muliban, a család dzsinnje megtámadott egy Wassab-hajót. Persze ezt a másik család nem hagyja annyiban, a kádi elé viszik az ügyet. A tárgyalás alatt, ahol megtudjuk, hogy a kalifa és a lánya (a menyasszonyunk) is a hajón volt, apánk elküld minket esetleges túlélők után kutatni.

Az oázisban meg is látjuk a kalifát egy fa körül rohangálni. Miután megszabadítottuk a farkasoktól és el is tudtuk kapni, elmondja, hogy a lányát a dzsinn elragadta.
Ezek után bevihetjük Zaratan-ba. Ott a tárgyalás folytatódik, megidézik a dzsinnt, aki elmondja, hogy az utasítást mesterétől kapta (csak azt felejti el mondani, kicsoda is az). Ezek után családunkat bezárják, kivéve minket, mivel mi úgysem tudjuk irányítani a dzsinnt, meg egyébként is mi mentettük meg a kalifát.

Szomorú történetünket el kell mondani valakinek, és mivel a városból kitoloncoltak, menjünk a Pahari-hoz. Miután elmeséltük neki, ő is mesél nekünk: egy hajó helyéről, amit ha vízre teszünk a mienk lehet. A másik dolog amit elmond az a jelszó az északi toronyba (AZULLAH BATAN).

Menjünk az oázis DNy-i sarkába, ott jön egy teknőc. Álljunk rá bátran, ő elvisz a zátonyra. Itt új ellenfelekkel ismerkedhetünk meg: zombikkal, csontvázakkal és egy kedves íjásszal, aki a hajóról lövöldöz ránk. Csapjuk le mindegyiket, közben keressük meg a három kulcsot (kettő a ládában van, a harmadik egy csontváznál). Ezekkel felfegyverkezve már lemehetünk a hajó belsejébe. Miután ott is mindenkit kiirtottunk, menjünk át a dimenzióhapun és csapjunk bele a gömbbe. Az összemegy és ez lesz a másik gyógyítóhely a játékban.
Mire visszajövünk a kapun a hajó már ringatózik a vízen. Menjünk fel a kapitányhoz. Útközben lesznek néha kellemetlenségeink néhány kalóz, élőhalottak vagy vízgömbök formájában, de ők nem minden úton szerencséltetnek minket. Most menjünk haza, majd az északi toronynál mondjuk a kulcsszót.

Odabenn rögtön elteleportálódunk egy dungeon-ba. Itt kell bizonyítanunk, hogy méltók vagyunk találkozni Farid al-Mutan-nal, a nagy varázslóval. Rögtön látunk egy kőkockát, amin egy arc van. Ezekkel általában beszélgetni kell, úgyhogy próbáljuk is ki rögtön. Tovább menve világító kék kockácskákat láthatunk, ezekre rá kell lépni. Ha az összesre ráléptünk, az ajtó kinyílik, majd mögöttünk sokat sejtetően be is záródik. Továbbmenve kapcsolókba és tüskékbe ütközünk. Mindent átkapcsolva a tüskék lehúzódnak és mehetünk is. A következő arc megkérdezi kik vagyunk. Mi alázatosan azt válaszoljuk, hogy Farid al-Mutan szolgálatára vagyunk itt. Ő megörül, milyen emberségesek vagyunk (mi köze ennek az emberségességhez?), és továbbenged minket. A kapcsoló átkapcsolása után látszólag nem történik semmi, de ha visszamegyünk az előző terembe, láthatjuk, hogy a fal egy része elkezdett mozogni.

Itt át tudunk menni rajta, és mögötte egy szobát találunk egy kapcsolóval és egy ládával. A láda tele van hea-

ling potion-okkal, a kapcsoló meg lehúzza a dárdákat. Újabb arc következik, aki megkérdi miért tartjuk magunkat méltónak, hogy találkozzunk vele. Oh, mi nem lennénk rá méltók, mondjuk, de a családi ügyek, stb. Miután átkeltünk a savon, az északi beugróban egy kis ügyességi játék következik néhány healing potion-ért, majd mehetünk tovább keletre.

Ott újabb játék vár, lépjünk mindig a kékre, ezek után meghúzhatjuk a kapcsolót, ami újabb illúziófalat nyit nekünk a folyosón visszafelé. Ott bemenve a patkányok, pókok és denevérek után egy nyílhoz érünk, ami egy illúziófalra mutat. Odabenn néhány healing potion-nal lehetünk gazdagabbak. Északra menve egy arc fölkészít az előttünk lévő vizsgára, majd a kapcsolók kihúzigálása után utazhatunk egy kis szigetre, ahol elmondják a vizsgafeltételeket. Jobbra az első teszten már ismert

kék platókra kell rálépni. Jegyezzük meg, melyik nem világított egyszer sem, és hogy melyik kétszer, majd menjünk az archoz. Az első két kérdés után (válasz: North, South), azt kérdezi, mi a rúnák jelentése. Mivel fogalmunk sincs, válaszoljuk azt, hogy fogalmunk sincs.

Ezzel kész is az első vizsga, mehetünk vissza a szigetre. A második sem lesz nehezebb, ez nyugatra található. Az öt karból ne bántsuk a középsőt a többit állítsuk át. Ha jól csináltuk, nyílik egy folyosó a tüskék között. Odaát egy nővel találkozunk, aki arról faggat, bántanánk-e a varázslót. Válaszoljuk, hogy persze, ha megtámad minket, sőt akkor le is csapnánk (2,2,1).

A szigetnél kiemelkedik egy arc a savból, ad 1000 XP-t, majd továbbteleportál. A láda után menjük a platókhoz. Majd rájön mindenki, hogyan kell átmenni, csak annyit mondok, egy platónak nem feltétlenül csak két megállója lehet. A következő arc házassági problémákkal untat minket. Válaszoljuk az elsőt, erre elmondja, hogy a következő teremben mindig a kékre lépjünk. Megszívlelendő tanács! Ezt is megcsinálhatja mindenki maga, de vigyázat, a kapcsoló átváltása után megváltozik. A következő arc is a házassági problémáknál ragadt le, itt is válaszoljuk mindig az elsőt. Tovább menve újabb logikai feladvány (sok logika kell hozzá!) állja utunkat. A kapcsolókat ki kell húzigálni, sőt az egyiket majd vissza is kell tolni! Nagyon bonyolult!

Miután mindenki átverekedte magát, az utolsó arc következik. Ez megígérteti velünk, hogy nem fordulunk többet tanácsért a tündérhez. Nyugodtan megígérhetjük, többet úgysem kell oda mennünk. Továbbmenve újra a nagy arcba botlunk és feltehetünk neki egy kérdést. Tök mindegy mit kérdezünk, semmi használhatót nem mond.

Feljőve a dungeonból a bejárati csarnokban találjuk magunkat. Az elkeseredett játékos a

kijárat felé veszi útját, de az okosabbja körülnéz és az ÉK-i sarokban egy följárót talál, ami a varázsló szobájához vezet, ahol beszélgethetünk vele és feleségével, aki nem más, mint a tündér a tóból. Ártatlanul megkérdezhetjük a varázslót, miért ígértette meg velünk, hogy nem látogatjuk meg többé a feleségét, mire kisebb családi perpatvar tör ki köztük.

Komolyabb dolgokra áttérve, az egyetlen fontos információt a "Ki parancsol Muliban-nak?" kérdésre adja. Elmondja, hogy ez már vele is megtörtént, márminthogy a dzsinnje nem engedelmeskedett. El kell menni a Genie Lord-okhoz, ők talán meg tudják mondani, ki a parancsolójuk. De a sziget nevét nem mondhatja meg, mert az SZIGORÚAN BIZALMAS, azt nekünk kell megtalálnunk a könyvtárban, Shibaz szigetén.

Ott él a hermit, neki adjuk oda a tükröt, amit ad. Hálából megkérdezhetjük, mit tehetünk viszonzásul. Erre egy arany műtyürkét kér a hölgy, amit Bandar al-Sa'adat-ban lehet beszerezni 200 arany fejében. Mivel következő utunk úgy is oda visz, akár el is hozhatjuk, de sok teteje nincs a dolognak. Mint mondtam, Bandar al-Sa'adat-ba hajózzunk. Ott körülnézhetünk, beszélgethetünk és ha ügyesek vagyunk, megtaláljuk a vívómestert Zaratan-ból. Mivel már biztos mindenki elérte a 4. szintet, tanuljuk meg a következő vágást. Az utolsó a 6. szintnél lesz esedékes. Utána elnézhetünk a palotához, amely északra van a várostól.

A kertben körülnézve találunk egy rácsot, amelyen keresztül beszélgetnünk egy rabbal, aki állítása szerint ártatlanul bűnhődik (a rabok 98 %-a ezt mondja majd).

Odabenn találkozunk egy feketeruhás gonosz bácsival, aki a kalifa tanácsadójának mondja magát. Kedvesen megjegyzi, nem várta, hogy itt találkozik majd velünk. Persze, hogy mikor otthagytak egy szigeten egy valamirevaló bárka nélkül. Na mindegy, bulizzunk ki nála egy meghallgatást a kalifánál (1,1,1,2,1,1).

Dumcsizzunk a kalifával, kérjük, hogy engedje meg, hogy megnézzük a családot. Erre ő odahívja a vizier-t (a csúnya feketeruhás bácsi), aki megnézi hazudunk-e. Majd a kalifa megkérdi találtunk-e már valamiféle bizonyítékot családunk ártatlansága mellett. Mivel nem, mondjuk, hogy még nem. Erre megengedi, hogy lemenjünk (furcsa gondolkodás), de csakis az apánkat nézhetjük meg, mást (elvileg) nem látogathatunk. Menjünk a lejárathoz, mondjuk a kapitánynak, hogy le akarunk menni, erre ő 75 aranyért le is enged. Odalent elvezetnek apánk cellájához. Rossz színben van szegény, adjunk oda neki egy healing potion-t egy kevés XP-ért. Utána megkér, nézzük meg a család többi tagját is és hozzunk hírt neki róluk.

Mivel a kalifának ígéretet nem tettünk, nyugodtan menjünk csak. A börtönben kétfajta őrrel találkozhatunk. Az egyik a normális emberi fajta, a másik egy kis sárga gépezet. Hátrafelé nem látnak, így maradjunk mögöttük. Ha észrevesznek néha csak köszöntenek egy hősies "Obey the Caliph" felkiáltással, néha meg lefújnak és bezárnak. Húgunknál kapunk egy +1-es parittyát, anyánk csak az üdvözletét küldi apánknak. Visszatérve apánkhoz ő is ad egy +1-es Ring of Protection-t. Majd húzzunk kifelé a börtönből.

A kapitánynál kérjünk jobb cellát apánknak, mert a mostani ártalmas az egészségére. Ez 400 aranyunkba kerül, viszont 1000 XP-t kapunk érte. Most már mehetünk Shibaz-ra a könyvtárba. Mivel a szörnyek itt nem teremtődnek újra, ingázzunk csak nyugodtan a hajó és a sziget között. A sziget DNy-i sarkából nyíló épületben találhatunk két szobrot. Az egyiknek a főépületben található könyvből kell elmondani a memorizálható részt. A másik scroll-okon lévő bölcsességre vágyik, hozzuk el neki a "Stone heart scroll"-t (az is itt van valahol a szigeten).

Már mehetünk is tovább északra. Egyszer csak elszáll a fejünk felett egy szőnyeges figura. Ő a hermit. Megpróbálhatjuk elkapni, de ez az első alkalommal úgysem sikerül. Menjünk tovább északra. Egyszer csak egy ládába botlunk, nyissuk ki. Azaz csak próbáljuk meg, mire a ládikó közönséges tolvajnak titulál minket és nem hajlandó kinyílni. Mondjuk neki, hogy mi megtölteni akarjuk nem kivenni belőle, erre rögtön kinyílik (kapzsi egy láda). Rakjunk bele mondjuk egy közepes marék gem-et (7 db). Viszonzásul kapunk egy shard-ot és a kardunk is +1-es szintre emelkedik.

Ezek után megpróbálhatjuk erőszakkal még egyszer kinyitni, de erre előjön két boszi a hátsó teremből. Odabenn csak egy kevés pénzt találunk. Majd menjünk ki az épületből és cirkáljunk mögötte. Egyszer csak meglátjuk a hermit-et amint leszáll, ekkor tudunk vele beszélni. Most már csak rá kell bírni, hogy lemehessünk a könyvtárba. Miután sikerült, abban a házban kell lemenni, ahol az az oltárszerű valami van. Ha az félrecsúszott, már szabad is az út lefelé. Itt össz-vissz a rúnákat kell megtalálni és akkor tovább tudunk menni délen a tüskék között.

Egyszer eljutunk egy olyan szobába, ahol a szobrok üldöznek. Ha ott a kapcsolót átállítjuk, a szobrok leállnak. Gyújtsunk

fel minden rúnát, akkor megjelenik egy csontvázhíd, amin átkelve egy hasonló szőnyeget találunk, mint a hermit-é. Ráülve már repülünk is. A lejárat a második szintre ettől a ponttól északra van. Leszállni csak a világító rúnákon tudunk. Itt szálljunk le, majd futás a második szintre.

Lent a Genie Lord-ok szigetének nevét kétféleképpen is meg lehet szerezni. Az egyik, hogy a lejárattól nyugatra lévő zsákutcában van egy illúziófal észak felé. Ezen áthaladva találunk egy "Gubishbuskin" nevezetű scroll-t, amin a név rajta van. A másik, hogy a tükröt beletesszük a "The Casket of Worldly Cares" nevű ládába. A hermit erre odajön, elkezdi nézegetni a tükröt. Ha vagyunk olyan bunkók és durván odalépünk hozzá, idegességében megkérdezi, miért nem vagyunk már Jara'ir Jizá-n.

A névvel felszerelkezve, már mehetünk is kifelé. Menjünk el a Genie Lord-ok szigetére, Jara'ir Jizá-ra. A sziget közepét védő "ökölfal"-at, kerüljük meg és menjünk délről, így az első falat megkerültük.

Itt találunk három dzsinnt, ebből a járkáló kettős tanácsokkal halmoz el minket, míg a középső, név szerint bizonyos Hrampulpishkin, kívánságokkal. Azt mondja, ha elhozzuk neki a világ legbölcsebb kígyóját, beenged minket a Genie Lord-ok tanácsához. Menjünk el a Bandar al-Sa'adat-ba. Itt a kocsmában ülő férfiútól (a hátsótól) kérhetünk tanácsot a hollétéről. Nem túl nehéz egyébként rájönni, hogy a szemben lévő hüllőkereskedésben lesz (Reptilian Desires). Itt a gem-jeink felétől megszabadulva, már mienknek is mondhatjuk a kígyót.

Rohanás vissza a dzsinnekhez. Büszkén odanyújtjuk a kígyót, mire a drága szellem kijelenti, hogy ez a kígyó hülye, mint a föld, és ne akarjuk átverni. Menjünk oda hozzá még egyszer, mondjuk, hogy meglehetősen sürgős az utunk, mire nagy kegyesen ad nekünk még egy esélyt. Hozzuk el neki a világ legforróbb szenét (hottest coal of Zakhara), mert a mester, a drága Gubishbuskin fázik. Ez is Bandar al-Sa'adat-ban van (Ha-Kim's Heating), 50 gem-ért, már a miénk is.

Visszahozva a dzsinn langyosnak találja, a mester kezében meg már szinte jégkocka lenne. A következő kívánságakor, hozzunk neki egy Idrid által szőtt fátylat (famous veil woven by Idrid), már kezdtem kicsit ideges lenni. Ez is Bandar-ban van, 85 gem-

ért cserébe. (Ha nem lenne annyi, akkor a pénzváltónál 11 aranyért kaphatunk egyet.)
A szigeten a szellem kéjesen elégeti, mondván, öröm nézni hogyan ég el az emberi hiuság terméke. De lássuk kivel van dolgunk, ad még egy esélyt. Hozzuk el neki a Végtelen Üresség Üvegét (Bottle of Eternal Emptiness). Ez ugyan nincs Bandarban, de a kocsmárostól megkérdezhetjük a sziget helyét, ahol viszont van. Ez egy Senat nevű elveszett sziget (Lost Isle of Senat) északra innen.

Odahajózva érdekes meglepetésben lesz részünk, tudniillik a sziget - éget. Úgyhogy ne álldigáljunk egy helyben, hanem rohanjunk a nagy ládához. Időnként nem árt visszanézni a hajóra, töltögetés céljából, de így is, úgy is el kell használnunk egynéhány healing potion-t.
Megszerezve, visszamegyünk Hrampulpishkin-hez. Habzó szájjal nyújtottam át, hogy, na, ehhez mit talál ki. Közli, hogy van súlya, és ez nem is az. Mondjuk neki, hogy nézze meg belülről, ha nem hiszi. Ki is nyitja a lüke, mire a vákuum beszívja az üvegbe (He-he). Szabad az út, de nem találunk mást, mint egy óriási sakktáblát. Négy bejárata van minden oldalról. Ezek mind egy-egy teleporternek a bejárata. Induljunk el befelé spirál alakban a világító kockákon. Ha eltévesztjük kezdjük elölről.

Első utunk az északról nyíló teleporterhez vezessen, így bejutunk a Marid-hoz, a tengerek urához. Elmondjuk a történetünket, mire azt mondja, ő sajnos nem tud segíteni, de próbálkozzunk az efreeti-nél (övé a déli teleporter), ha jól emlékszik, vele történt valami hasonló.

A következő legyen a keleti bejárat, ahonnan a dao berkeibe jutunk. Hozzá bemenni nem nehéz, csak kijövetelnél kell megküzdeni néhány

őrrel. Miután kijöttünk, a nyugati bejárat előtt találjuk magunkat, amit rögtön ki is próbálhatunk. Egy hegy tetejére jutunk, ahonnan nincs lejárat, viszont két dzsinn repked odafenn. Ők a levegő urai, a két nővér: Bubisah a kék és Satarah a piros. Jól jegyezzük meg, melyik- melyik. Csak felváltva hajlandók velünk beszélni és mindig üdvözölni kell őket. Meséljünk el nekik mindent, mire ők visszaküldenek a Marid-hoz (É), mert ő mindennek a kulcsa és csak ő tudja legyőzni az efreeti hatalmát.
Visszamenve a Marid közli, hogy szívesen segít, de előbb hozzuk vissza a kedvenc mesélőnőjét, Shahar Izad-ot. Ő a dao-nál raboskodik, aki hajlandó is kiadni egy Sky Jewel-ért, amit viszont a nővéreknél tudunk beszerezni. Mindegy mit ígérünk nekik cserébe érte, az a fő, hogy azt mondjuk ezt bármi áron megtesszük. Tetszik nekik ez a kitartás, így oda is adják. Ezt a dao-nak adva ő kiengedi a lányt, akit vihetünk is a maridnak. Erre ő átnyújt nekünk egy lötyöt, amit használjunk az efreeti sakktábláján (ha már voltunk nála, láthattuk, hogy neki is van egy).

A déli teleporter az övé. Ha rálépünk a táblájára, tüzet küld ellenünk. Most használjuk a lityót, ami megvéd a lángoktól, és már mehetünk is az efreeti elé. Vele beszélve elmondja, hogy ő is egy ember szolgája volt, név szerint Farid al-Mutané (kicsi ez a világ!), de a dzsinnek áldásának (?) hála felszabadult. A szabadulásokért a Névtelen Mesterek a felelősek, akik közé, minő meglepetés, apánk is beletartozik. Úgyhogy kérdezzük őt. Majd feljavítja a kardunkat +2-esre, s utunkra bocsát minket.

Mehetünk újra Bandar al-Sa'adatba. Menjünk a vizier-hez, és kérjünk kihallgatást a kalifánál. Mentális cécó, stb., majd kijelenti, hogy most sajnos nem lehetséges. Na jó, akkor menjünk ki. Útközben megállít egy szolga és elmondja, hogy szeretnének megvendégelni. Fogadjuk el, erre elküld egy bizonyos Sumiá-hoz, a konyhába (az a sárga ruhás nő). Ott tényleg megvendégelnek, majd, mintegy mellékesen, megkérdik, nem akarunk-e lemenni a dungeon-ba a kalifa tudta és engedélye nélkül. Mondjuk, hogy már hogyne akarnánk. Ő tud egy utat, ami a konyhából indul, az ÉK-i szobából, csak a kulcsot kell megszerezni. És elküld minket a pénzváltóhoz avval, hogy mondjuk neki, Sumia küldött a kalifa borospincéjének a kulcsáért.

Menjünk oda, mondjuk ezt, mire az elküld Omar-hoz, az utcai pékhez. Annak mondjuk majd azt, hogy a Csontkulcsért jöttünk. Erre az ide is adja. Menjünk vissza Sumiá-hoz a palotába. Ő ad 1000 XP-t és megkér, hogy adjuk vissza a kulcsot, ha már nincs szükségünk rá. És ha kérjük elmondja, hogyan épül fel a két dungeon. A régi az új építése után befalazták, a régi őröket (szörnyek). A kettőt egy vékony folyosó köti össze, ezen fogunk mi közlekedni. Ezek után menjünk le.

Az úton amit Sumia szervezete épített ki, végig mérleges kövek mutatják, egyetlen szépséghibája, hogy beomlott, így járhatatlan. Más út keresése közben rábukkanunk egy scroll-ra, amelyen az áll, hogy a terem DK-i végében egy kulcs van elrejtve. Tényleg van.

Ezzel felfegyverkezve mehetünk

északra, ott átjutunk egy titkos falon és egy cellába jutunk. A platóra rakjunk egy követ, a zöld falat ütögessük amíg egy kapcsoló nem jelenik meg rajta. Utána menjünk ki a cellából az ajtón át. Egy folyosóra jutunk, ahol öt másik cella van. Mindegyikben van zöld fal és kettő kivételében plató is, mindegyikre rakjunk követ vagy húzzuk ki (értelem szerint). Az egyik cellában találkozunk Pangar-bek-kel, a küklopsszal. Leverhetjük 140 XP-ért, vagy köthetünk vele egy üzletet és segíthetünk neki kijutni.

Megfelelő álcázás után menjünk kifelé. Sumia szörnyülködik, de belerak a bőrébe néhány fűszert, hogy ne büzölögjön annyira. Mindössze egy őrt kell megúsznunk, azt, amelyik a tanácsterem körül cirkál. De ezt elkerülve már szabad az út a városkapuig. Ott kapunk 1600 XP-t (Jobban megéri, nem?), és egy sziget nevét (Hajar), ahol a Névtelen Mesterek a kincsüket őrzik.

Visszamenve a dungeon-ba már az ő szobáját is átkutathatjuk, majd mehetünk tovább a főkapun keresztül. Itt újabb két plató és egy kapcsoló vár bennünket. Ha ezeket is megpreparáljuk, újabb nyolc kapcsoló jelenik meg a falon. Ezek a követ-

folytatás az 50. oldalon

CREATIVE WRITER

Szövegszerkesztő program 8 és 14 év közöttiek részére. Tetszik a program alapötlete és az, hogy kézikönyv helyett nagy színes posztert kapunk. Szépséghibája, hogy gyors gépet igényel, továbbá az, hogy nem adható meg installálásnál könyvtár (csak meghajtó).

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, DOS 3.2,
WINDOWS 3.1, 8 MB HD, VGA

92 %

MICROSOFT
PC DISK

- Hello. McZee vagyok. Üdvözöllek a világomban. Feltehetőleg szeretnél többet tudni rólam és azt is, hogy miért vagyok itt. A történetem két olyan kölyökkel kezdődött mint te: az író Maxszel és a művész Maggivel. Egy napon egymás szomszédságába költöztek, ajtajuk éppen egymás melletti, és a legjobb barátok lettek, minden nap együtt játszottak. Megépítették kuckójukat a fán, s ott órákat töltöttek kalandjaik megírásával és megrajzolásával. Egy napon,

mikor a kuckójukban voltak, megérkeztem életükbe mint egy tornádó. Ők még nem teljesen értették meg, hogy ez a találkozás megváltoztatja majd az életüket.

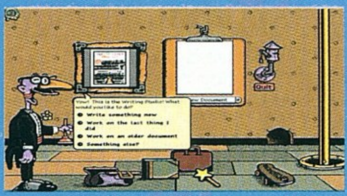
- Egy napon elvittem őket az otthonomba - Imaginopolisba -, a Looney könyvtárba. Max és Maggie ismeretei eltérőek voltak erről a helyről. A könyvtáram minden könyve eltért azoktól, amit Max korábban látott, mivel ezek a könyvek a régi történetek általam írt változatát tartalmazták. Tudom, hogy barátaim Charles Dickens, Beverly Clearly, Thornton Wilder és Victor Hugo nem feltétlenül értenék meg változtatásaimat.

- Te valóban ismered ezeket a írókat? - kérdezte Max.

- Persze. Ki más inspirálná írásra őket? Én vagyok a 'sziporka'. Segítek mindenkinek ötleteket találni. - Megértették.

Megmutattam a könyvtárat, adtam nekik eszközöket és ötleteket, hogy hihetetlenül csodálatos dolgokat hozzanak létre. Gyere velem az imaginopolisi világomba! Ismerd meg, hogy mennyi csodálatos segédeszköz áll a rendelkezésedre, hogy játssz velük!

Megérkeztünk Imaginopolisba. A Looney könyvtár forgóajtaján belépve McZee fogad. A bal felső sarokban útmutató, hogy melyik szinten mi helyezkedik el. Használhatjuk a szintek közti gyors közlekedéshez, vagy egyszerűen csak szálljunk be a liftbe.



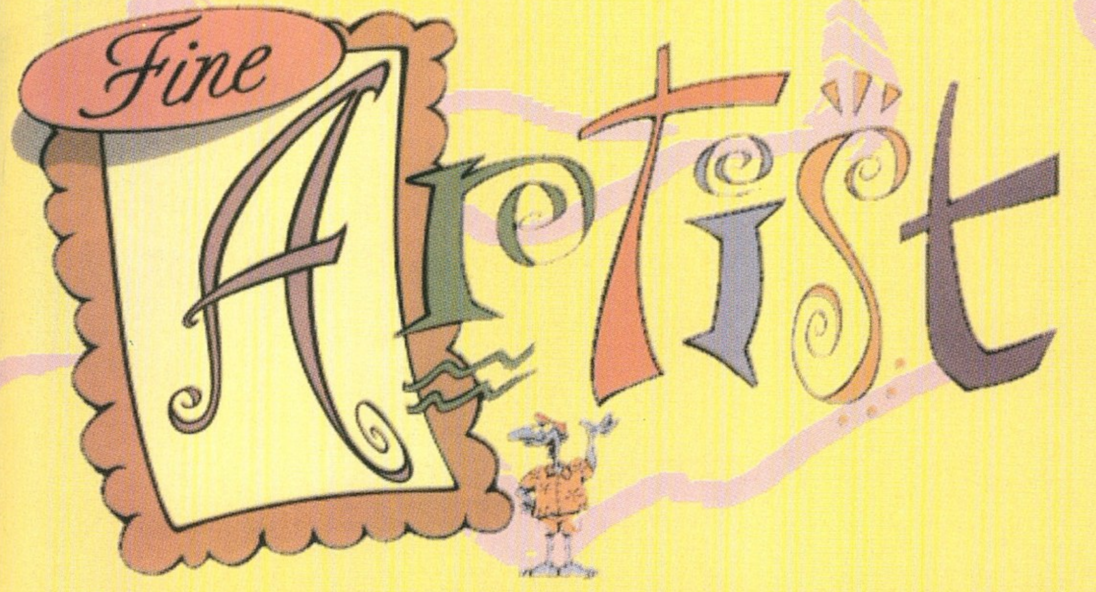
A földszint a könyvtár helye, itt találhatók a neves írók, Max és ha írunk, akkor a saját műveink is. A kedvenc alkotásaink a falon lógnak, ha újabbakat is szeretnénk felaggatni, akkor az irattáskából (portfolio) vegyük elő. Ha a feledés homályának szánunk egy művet, akkor a szemetesbe dobjuk. Ha nyomtatott példányra vágyunk, akkor a nyomtató ikonjára helyezzük a művet jelképező faliképet. Az első emelet a Writing Studio, amely mindig nyitva áll, ha írásra szottyanna kedved. Az üres papírlapot ábrázoló dokumentumra kattintva új dokumentum szerkesztését kezdhetjük meg. A szerkesztés során hagyományos szerkesztő funkciók és más, professzionális programokban sem található lehetőségek állnak rendelkezésünkre. A használható eszközök közt van egy duda, mellyel hanghatásokat rendelhetünk a szöveg egy-egy szavához, vagy egy méhecske, mely a keresési és cserélési funkcióban segít és a helyesírás ellenőrzést is felügyeli. És persze itt van McZee, aki megjegyzéseivel szórakoztat (míg el nem küldjük), és tanácsokkal lát el, ha kifogytunk az ötletekből.

A következő szint a Project Workshop, ahol összetettebb dolgokat készíthetünk. A Moosepaper egy kis újság-szerkesztő

program, melyben megírhatjuk lakóhelyünk legújabb híreit: új szomszéd érkezését, segíthetünk az elveszett cica keresésében stb. A Cardvark az üdvözlőkártyák elkészítésében nyújt segítséget: válassz ki egy képet, írd meg az üdvözlet szövegét. A nyomtatás után csak a sajátkezű dedikáció marad hátra. A Banneroceros segítségével szalagcímeket, transzparenseket készíthetünk. Születésnap, barátunk visszatérése a vakációról megannyi alkalom a használatára, de díszíthetjük kedvenc mondásainkkal szobánkat is.

A legfelső (harmadik) szint az Idea Workshop. Ha nincs ötletünk, hogy miről írjunk, akkor itt mindig kaphatunk egyet-egyet. (A szerencse masina használatával.) Persze a szerencse segítségével kapott mondat nem mindig felel meg nekünk, próbálkozhatunk újra, vagy akár bővíthetjük újabbakkal a készülék kifejezés készletét.

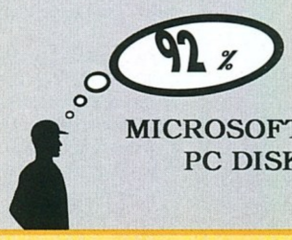
(JOCO)



FINE ARTIST

Rajzoló program 8 és 14 év közöttiek részére. Tetszik a program alapötlete és az, hogy kézikönyv helyett nagy színes posztert kapunk. Szépséghibája, hogy gyors gépet igényel, továbbá az, hogy nem adható meg installálásnál könyvtár (csak meghajtó).

Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, DOS 3.2, WINDOWS 3.1, 11 MB HD, VGA



MICROSOFT
PC DISK

... (Itt pontosan ugyanannak a szövegnek kellene lennie mint ami a másik oldalon olvasható, de most megkímélek ettől mindenkit... Szóval csak onnan, ahol eltérés van.)
Egy napon elvittem őket az otthonomba - Imaginopolisba -, a Magic múzeumba. Max és Maggie ismeretei eltérőek voltak erről a helyről. A múzeum képei eltértek azoktól, amit Maggie korábban látott, mivel minden festménynek és szobornak azonos témája volt - engem ábrázoltak. Ez az én múzeumom. Tudom, hogy barátaim Leonardo, Georgia O'Keefe, Picasso és Rembrandt nem feltétlenül értenék meg változtatásaimat.
- Te valóban ismered ezeket a művészeket? - kérdezte Maggie.
- Persze. Ki más inspirálná őket? Én vagyok a 'sziporka'. Segítek mindenkinek ötleteket találni. - Megértették.
Megmutattam a múzeumot, adtam nekik eszközöket és ötleteket, hogy hihetetlenül csodálatos dolgokat hozzanak létre. Gyere velem az imaginopolisi világomba! Ismerd meg, hogy mennyi csodálatos segédeszköz áll a rendelkezésedre, hogy játssz velük!

Állj! Ha eddig nem vette volna észre valaki, az előző oldalon ismertetett program ikertestvérével fogunk meg ismerkedni. E tény annyira igaz, hogy közös könyvtárba installálják magukat.

Szóval ismét megérkeztünk Imaginopolisba, ezúttal azonban a Magic múzeumban kötünk ki. E múzeum szintén pontosan négy szintes és itt is szabadon használhatjuk a liftet az egyes szintek közti közlekedésre.
A földszinten található a galéria. Az első látogatáskor Maggie képei lógnak a falon, de ezen a későbbiek so
rán segíthetünk, ha már mi is rajzoltunk képeket. A falon el nem férő képek az irattáskában vannak (melyben nem csak a saját, hanem a mások által rajzolt képeket is megtekinthetjük. (Persze egy igazi többfelhasználós programhoz illően lehetőség van a képeink védelmére jelszó megadásával. Egyébként is a program nem könnyen engedi meg mások munkájának az ellopását, és a sajátként történő kezelését...)
Az első emelet a saját 'külön bejáratú' műtermed (Painting Studio). Itt rajzolhatsz kedvedre: az üres vászonra kétszer kattintva (ha nem elég gyorsan tesszük, akkor McZee elmagyarázza, hogy a dupla kattintás két valóban gyorsan egymás utáni kattintást jelent) új rajzot kezdhetünk, a falon az a kép lóg, mellyel a legutóbb dolgoztunk. A többi a táskánkban van, onnan bármikor elővehetjük. Az alkotáshoz többféle segédeszközt igénybe vehetünk. De ne lepődjünk meg, itt nem csak a megszokott dolgokat találjuk: a brushok közt rengeteg előredefiniált paca, pókháló, úttest stb. van. De itt a porszívó, mellyel a törlések végezhetők el... És persze itt van McZee, akinek fantasztikus ötletei vannak, meg használhatjuk a varázspálcát is...
A következő szint a Project Workshop. Ez a Creative Writeréhez hasonlóan három részre tagolódik: Cowmic Strip - úgy látszik a tehenek a Microsoftnál is kísértenek - humoros, képes történeteket állíthatunk össze (pl. 4-5 képkockából), az egyes szereplők mondataihoz kis felhőcskék állnak a rendelkezésünkre... Boa Constickers - eredeti kitűzőket tervezhetünk pl. jegyzetfüzetünk dekorálására, a születésnapi parti résztvevőinek, vagy egyszerűen csak, hogy ajándékba adhassuk valakinek... Pigture Show - saját bemutatót állíthatunk össze képeinkből, hangokkal, mozgással és szövegekkel egészíthetjük ki.
A harmadik (legfelső) szint a rajz trükkök tárháza (Drawing Tricks). A falon levő kép minden alkalommal megváltozik, bemutatva egy-egy nagy művész képének sajátos verzióját (most éppen Dali képe az óraszámlapokkal látható).
Az alapok részben (Basics) Maggie és McZee segítségével rajzolni tanulhatunk... Elmagyarázzák, hogy mikor melyik szerszámra van szükségünk (de mindig csak arról beszélnek, melyre az adott munkához szükség van), változatos feladatokat adva segítik rajzkészségünk kialakítását. A 3D részben azt tudhatjuk meg, hogyan adhatunk mélységet képeinknek...
Ezzel végére értünk a rövid sétának a Múzeumban. Azoknak, akik önálló sétát szeretnének tenni vagy egy Macintosh-ra, vagy Enhanced módban futó Windows-ra van szükségük. Az utóbbi esetben legalább 386-os kell, 4 MB RAM-mal, s a két programhoz kb. 20 MB hely a hard disken + hangkártya - ha hallani is szeretnénk a hangokat és persze egy színes nyomtató (ha élvezni szeretnénk papíron is a műalkotásokat)...

(JOCO)

folytatás a 47. oldalról

kező folyosón lévő nyolc cellát nyitják. Az egyiknek a hátsó fala ki van ütve. Ott egy ládában egy +3-as gyűrűt találunk, majd délre átjutunk az új dungeon-ba. A folyosón végigmenve láthatjuk apánkat, ha új cellát "vettünk" neki, ha nem, maradt a régiben. Mindegy, egyiket sem könnyebb megközelíteni, mint a másikat.

Ha elverekedtük magunkat hozzá, kérdezzünk a Névtelen Mesterekről. Erre ő elmondja, egyszer ő is tagja volt a szervezetnek, de kilépett, amikor kezdett elfajulni a dolog. Varázslataikat úgy lehet hatástalanítani, hogy visszafelé mondjuk őket. Fel is ír egyet, amit visszafelé kell mondanunk, ha szembekerülünk egy névtelen mesterrel. Elmondja még, hogy most Al-Naqqil szigetén élnek, de a szigetet köd rejti el, így nem is tudja hol van.

Menjünk vissza a dungeon-on keresztül és adjuk oda a kulcsot Sumiá-nak. Kifelé a palotából találunk egy scroll-t a földön, amiben egy bizonyos O. vár minket a South Banquet Hall-ban. Ez a konyha alatt van és az asztalnál álló kék köpenyes ürgét keressük. Miután megtaláltuk és az 1000 XP-t bekasszíroztuk, belekezd mondókájába, hogy a vizier milyen gonosz, ő az igazi ellenfelünk, mert ő felelős a családunk bebörtönzéséért. Egy átkot mondott a kalifára és agykontroll-lal egyre inkább átveszi az uralmat a kalifa agya fölött. Egyszóval hamar el kell tüntetni a porondról és megkérdi, hajlandók vagyunk-e segíteni.

Már hogyne. Na akkor ad egy gyűrűt, amivel a DNy-i meditációs szobából (a képpadlós) teleportálhatunk a vizier szobáiba. Innen nyugatra át kell jutnunk a kalifa termeibe, azon belül pedig a hárembe. Ott az egyik feleség szövetséges. Ha úgy mutatkozunk be, mint Catspaw, akkor átnyújt egy kulcsot, amely a kalifa kincsestermeinek egyikében egy titkos ajtót nyit. E mögött megtaláljuk családunk elkobzott kincseit és a vizier naplóját, mely rá terhelő bizonyítékokat tartalmaz. Ezek után már csak egy kihallgatást kell kérnünk a kalifától és ott leleplezni a vizier-t és végre béke lesz a földön, stb.

Menjünk is el, nyugatra, majd délre a hárembe. A teáskocsit lökjük el az őrök előtt, mire azok utánarohannak, mi meg belógunk mögöttük. A keleten álló nő a mienk (na, nem kell mindjárt rosszra gondolni!), miután ideadta a kulcsot, álljunk be az ajtó mögé és várjunk a kézjelére. Miután kilógtunk, menjünk tovább északra. A K-i kincseskamra hátsó fala mögött megtaláljuk a naplót és családunk vagyonát, egész 2000 aranyat (Ekkor volt nekem 4000. Jól kereskedhetett a kedves papa.). Ne felejtsük el a kulcsot az ágy matraca alá rejteni, mert ha túl messze kerül innen, riasztani fog. Majd este a nőcske kiszedi, ha kell neki.

Teleportáljunk vissza, menjünk a vizier-hez és kérjünk kihallgatás. Ó, épp most nem ér rá. Nem baj, nem úszod meg, később még visszajövök. Menjünk ki a városból, a hajóra. Útközben kit látunk meg? Obdel-t, aki a gyűrűt adta. Feltűnően ideges, úgyhogy kezdjük el figyelni. Egy idő után jön egy kereskedő kinézetű pacák és a párbeszédből hamar kiderül, hogy jól átvágtak bennünket. Voltaképpen ők a rossz fiúk, és a vizier védi meg a kalifát a Telepátia varázslattól, amit a Névtelen Mesterek bocsátanak rá. Obdel és a kereskedő meg a Mestereknek szolgái. Az egyetlen hasznunk a párbeszédből, hogy megtudjuk Al'Katraz szigetének helyét.

Lopakodjunk Obdel után, ijesszünk rá jól, majd beszélgessünk el vele. Már épp kezdené köpni az információkat, mikor eltűnik. Menjünk ki a városból, ott még épp elcsípjük a kereskedő pofát, de ő is elteleportálódik. Menjünk a hajóra és irány Al-'Katraz. A sziget meglehetősen romos képet nyújt, mintha harc folyt volna itt. Középen irtsuk ki a szörnyeket, majd menjünk mondjuk balra. Két őr rögtön belénk is köt, hogy Razif kémek vagyunk és ki akarnak nyírni. Győzzük meg őket (ne karddal), majd menjünk be a mögöttük lévő házba.

Egy kórházba jutottunk. Mindenki ordibál, hogy itt a Razif fejvadász, győzzük meg őket is és kérdezzük meg hol a főnök. A sziget DNy-i sarkában álló nőről van szó. Ha megkérdezzük miért gyűlölködnek, akkor egy bonyolult mesébe kezd, hogy valaki kinyírta a másik vezér fiát, ők azt hitték ez a klán volt. Indítottak egy büntető-expedíciót, amelyben megölték e vezér lányát. Erre ez a csoportosulás is büntető-expedíciót szervezett. A Razif-ok viszont, már csak hogy leszoktassák a Ganlat-okat a büntető-expedíciókról, stb., stb. És ez már így megy három éve. Azelőtt közösen őrizték a szigetet a sziget alatti dungeon-ból jövő szörnyektől.

Mondjuk azt, hogy nem ártana, ha végre megbocsátana a gyilkosnak és békét kötne, majd meséljük el neki a történetünket. Ez annyira meghatja, hogy hajlandó is lenne rá, de ez szerinte fizikai képtelenség, mert amint átmenne a középső senki földjén, rögtön lecsapnák, mint a legyet. Természetes, hogy fölajánljuk segítségünket. Még figyelmeztet, nehogy eláruljuk, hogy már voltunk itt, majd ballagjunk át a túloldalra. Játsszuk el ugyanezt, majd amikor azt tanácsolja, nehogy eláruljuk, hogy már voltunk ott, mondjuk, hogy ezt mintha már hallottuk volna egyszer. Erre elrohan békét kötni.

Mi meg menjünk vissza a Ganlat-okhoz és közöljük a jó hírt, mire az is elrohan. Rohanjunk mi is utána, majd beszéljünk velük. Elmondják, hogy a két kulcs északon van elrejtve egy-egy illúziótűzben. Szedjük fel őket, majd menjünk az oltárokhoz meditálni. Azok elmondanak egy-egy szót (BAZAN és HAMA), amiket a kútnál kell kimondanunk. Erre az félrecsúszik és már szabad is az út lefelé.

A kapitány "Még egy Al-Hazrad!" felkiáltással fogad, ebből minden épeszű ember arra következtet, hogy volt már dolga eggyel. Csapjuk le őt is, majd törjük szét a kristályt az asztalán. Utána fáradjunk be a szobájába és ismerve az ágy-trükköt, vegyük ki a kulcsot a matrac alól. A víztükörben kedélyesen elbeszélgethetünk az egyik Névtelen Mesterrel, de ne felejtkezzünk el a rabokról sem. A kétszer hat cellából engedjünk ki mindenkit, köztünk lesz a bátyánk is. Csak a hangját vesztette el, de senki sem tökéletes. Kifelé csapjuk le a varázslót, aki volt olyan bohó, hogy elénk álljon. Tarik-ot vigyük a hajóra, majd vissza a szigetre, és nézzük meg magunknak a nyugati dungeon-t is.

Az északi ajtón többször próbálkozva át tudunk jutni, mert kiesik a pöcök, ami zárva tartja. Különösebb dolog nem történik odabenn, csak XP szerzés céljából érdemes bemenni. Utána mehetünk vissza a hajóra. "Beszélgessünk" el a bátyánkkal, aki "elmondja", hogy a hangja hol van bezárva. Utazzunk tehát Aballat szigetére, ahol találunk négy üveget az épületben és négyet mögötte odakint. Eresszük ki mindegyiket, az egyikben a bátyánk hangja van.

Mehetünk vissza a hajóra. Ott Tarik megidézi Muliban-t, elmondja visszafelé az átkot és ezzel megszabadítja attól. Hurrá, de sajnos még nincs vége. Összeül a haditanács. Ők elmennek megvédeni a családot Bandar al-Sa'adat-ba, mi meg addig menjünk és irtsuk ki a Névtelen Mestereket (rohadt jó szereposztás!). A dzsinn elfújja a ködöt a sziget fölül és már utazhatunk is Al-Naqqil-ra.

Mocsy és Pelace

AKCIÓ

1, Előfizetési akció

Havonta megjelenő lapunkra bevezetésképpen egy kedvezményes akciót hirdetünk. Kedvezőbb előfizetési díjakat kínálunk és mellé még egy sorsolást is, melyen az *1994 november 1-ig* legalább fél évet előfizető olvasóink vesznek részt. Az ajándékok máris gyülekeznek a nyerteseknek, hangkártyák, egerek, különféle kiegészítők várnak gazdára. A fődíj egy komplett PC lesz, a pontos konfigurációt egy későbbi lapszámban közöljük. Tehát a kedvezmények:

1 éves előfizetés - 2178 Ft
½ éves előfizetés - 1089 Ft

A befizetéseket rózsaszín belföldi pénzesutalványon várjuk a szerkesztőség címére: 1399 Budapest, Pf 701/765. A GURU-ban található megrendelőlapon is feladhatjátok megrendeléseteket!

2, Régi számok akciója

A nagy érdeklődésre való tekintettel a GURU és a PC GURU régebbi számait csoportosan is meg lehet vásárolni a szerkesztőségen keresztül. Több kategória létezik, lássuk őket:

PC GURU 93/1-től 94/3-ig (5 szám)	990 Ft	helyett	850 Ft
GURU 92/1-től 92/5-ig (5 szám)	825 Ft	helyett	700 Ft
GURU 93/1-től 93/12-ig (10 szám + 1 d. szám)	1960 Ft	helyett	1700 Ft
GURU 94/1-től 94/7-ig (7 szám)	1253 Ft	helyett	1100 Ft

Megrendeléseiteket szintén rózsaszín befizetési csekken vagy a GURU-ban közölt megrendelőlapon várjuk.

Panasonic
Irodatechnika
A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatói
Office Floor Plan '94
Big Business in Small Spaces
Creating A Better Work Environment
The Efficient Office
TYPE FONTS
Panasonic
ON LINE
PRINT
MENU LIST
•COPY
•FONT
•PAPER SIZE
•OTHER
RESET
TEST
MENU
ENTER
KX-P4400
KX-P4400i
– 300 dpi felbontás
– zajtalan nyomtatás
– nyomtatási sebesség: 4 ppm
– 1 MB RAM alapkiépítésben
– HP PCL4 kompatibilis
– 127x381x297 mm
KX-P5400
– PostScript Level 2
– 300 dpi felbontás
– zajtalan nyomtatás
– nyomtatási sebesség: 4 ppm
– 2 MB RAM alapkiépítésben
– HP PCL4 kompatibilis
– 127x381x297 mm
HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET
INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058